



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

디자인학 박사학위논문

그림책 ‘이상한 도시’
창작 과정에 대한 연구
이효석의 단편소설 ‘도시와 유령’의
환상성 표현을 중심으로

2017년 8월

서울대학교 대학원
디자인학부 디자인전공
이 푸 로 니

그림책 ‘이상한 도시’ 창작과정에 대한 연구
이효석의 단편소설 ‘도시와 유령’의 환상성 표현을 중심으로

지도교수 백 명 진

이 논문을 디자인학 박사 학위논문으로 제출함

2017년 8월

서울대학교 대학원

디자인학부 디자인전공

이 푸 로 니

이푸로니의 디자인학 박사 학위논문을 인준함

2017년 8월

위 원 장	_____윤주현_____	①
부위원장	_____김수정_____	①
위 원	_____김경선_____	①
위 원	_____채정우_____	①
위 원	_____하준수_____	①

국문초록

본 논문은 본인의 작품 ‘이상한 도시 - 도시의 유령’그림책의 창작과정에 대한 연구이다. 본 연구에서는 이효석의 단편소설 ‘도시와 유령’을 중심으로 창작그림책 ‘도시의 유령’의 시각화를 모두 다룬다. 본 연구에서는 원문소설의 텍스트와 이미지와의 관계, 그리고 이를 제작하기 위한 연구 자료들을 제작하기 위한 문제와 방법들을 연구해본다. 또한 핵심적으로 이효석 소설에 등장하는 ‘유령’의 정체를 반복요소와 드로잉을 만들기위한 프로그램의 구심점으로 삼아 도시가 유기체로 변신하고 도시구조물들이 생물도 무생물도 아닌 변화된 개체로 나타나며, 이와 같은 과정의 재현을 통해 도시의 성격과 특성을 드러내는 환영의 재구성과 텍스트 확장을 구상하였다. 본 주제를 시각화하여 우리가 거주하는 도시라는 공간과 실존하는 인간의 상호작용성에 대해 이해하고 상상할 수 있도록 이를 그림책이라는 매체에 활용하여 연속성을 가진 물리적 매체특성을 파악, 주제를 효과적으로 드러낼 수 있도록 작업을 진행하였다. 그림책의 창작과정은 썸 네일스케치 - 스토리보드- 더미북, 원화작업 등의 과정을 거친다. 본 논문에서는 주제인 도시와 표현방식인 환상성, 표현매체인 그림책에 대한 문헌조사와 연구, 작품제작 연구를 함께 진행하여 서술하였다. 그림책 이상한 도시에서는 그림을 독자들에게 시각적 경험을 제공하는 용도로 사용하였으며 원작을 현대적으로 그리고 개인적인 시점에서 확장하여 해석 가능하도록 제작하는 것을 목표로 삼았다.

주요어: 일러스트레이션, 그림책, 이효석, 그림과 문자, 도시, 도시와 유령, 도시 소설

학번: 2007-30345 이름: 이푸로니

목 차

국문초록
표 목 차
그림목차

I. 서론

1.1. 창작의도	6
1.2. 연구의 범위 및 방법	9

II. 주제연구 - 도시

2.1. 이상한 도시에 관하여	12
2.1.1. 도시의 이야기	12
2.1.2. 도시의 구조	19
2.2. 도시와 유령	24
2.2.1. 도시소설	24
2.2.2. 이효석과 도시의 유령	27
2.2.3. 텍스트의 구조	30

III. 표현방식 - 환상성

3.1. 표현방식-환상성	36
3.1.1. 변신에 관하여.....	38
3.2. 환상성의 표현	42
3.3 유령	44

IV. 그림책 연구

4.1. 글과 그림	54
4.2. 그림책의 특성	54

4.2.1 현대의 그림책	56
4.2.2 환상 그림책	57
4.2.3. 편집방식	59

V. 작품 연구

5.1. 발상	66
5.2. 선행연구	70
5.3. 작품제작과정	73

VI. 결론

6.1. 연구 결과의 요약	102
6.2. 연구의 한계와 후속연구 가능성	132

참고문헌

제작환경

Abstract

부록: 도시와 유령 원문 텍스트

I. 서론

1.1. 창작의도



[그림 1-1] 딸기고둥

작업의 시초는 고등학교 시절 생물실습탐방에서 발견한 고둥 껍질이다.

그 작은 고둥은 핑크빛 도는 빨간색에, 검은 점들이 찍혀있는 고둥이었는데 딸기고둥 Strawberry Periwinkle 이란 이름을 가지고 있었다. 그 딸기고둥은 외형도 너무 예뻐지만 그 이름 또한 시적이라 생각했는데 전혀 다른 ‘종’에 속하는 두 가지 생물체를 합성한 이름이 상상과 감흥을 불러일으켰다. 그 고둥이 예뻐 항상 책상에 놓고 보면서 이질적인 것들이 합성되는 형태와 내용에 대한 관심이 시작된 듯하다.

고등학교를 진학 했던 90년대 말은 엑스파일 X-files 이라는 초자연적 현상들을

흥미진진하게 보여주는 드라마가 유행하기도 하였고, 한창 유전자지도를 만드는 휴먼 게놈 프로젝트 Human Genome Project 가 진행되던 시기였다. 이런 사회적, 문화적 영향으로 인해 본인은 학창시절에 생물, 유전자, 돌연변이, 진화 등에 관심을 많이 가지게 되었으며 사물을 바라볼때도 진화론적 전체론이나 유기체적인 해석을 하는 관점을 가지게 되었다. 이런 진화론적이며 유기체론적인 관심사와 이런 관심사를 시적이며 흥미로운 관점으로 어떻게 이해할 수 있을까 자주 생각해보았다. 그 과정으로 동식물이 합성된 하이브리드 캐릭터들의 작업을 진행하기도 하였다. 또한 비생물 또는 무생물들을 생물로 변형한다거나 의인화하는 작업들에 흥미를 느끼기도 했다.

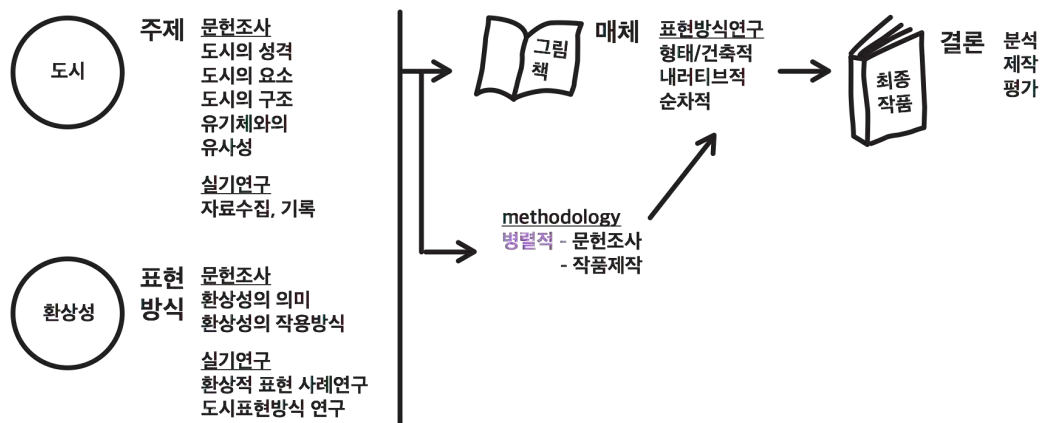
위와 같은 흥미를 주제로 삼아 작업을 하는 과정에 기차를 타고 여행을 한 적이 있는데, 차창을 바라보다 우뚝 솟은 송전탑들을 보게 되었다. 흥미롭게도 송전탑들은 들판에 솟아 있는 괴물들처럼 보였는데, 마치 괴물의 골격구조처럼 보였기 때문이다. 송전탑의 골격 형태가 유기체인 괴물과 같다면 무생물인 송전탑을 본인의 작업과 연관지어 생물의 형태 로 만들거나 그려볼 수 있지 않을까라는 생각을 하게 되었으며, 이는 ‘이상한 도시’라는 작품으로 이어졌다.

송전탑 뿐 아니라 교량이나 건물 등 많은 도시의 구조물 들은 골격을 가지고 있으며 이는 지구에 존재하는 많은 골격을 가진 생물체와도 유사하다는 생각이 들었다. 이 구조물들은 크기가 큰 무생물이긴 하지만, 실제 살아 움직이는 사람들, 전기, 상하수도 등과 유기적으로 연계 되면서 마치 살아 있는 것처럼 도시에 생명력을 불어넣어주며, 도시 전체가 하나의 유기체처럼 기능 하도록 한다. 이런 이유로, 도시를 유기체에 비유하며 도시의 유기성, 전체론, 유기체론 등에 관심을 가지기 시작하였고 내가 거주하는 거대한 ‘도시’라는 흥미로운 장소를 좀 더 탐구하고 싶어졌다.

위와 같은 생각으로 이상한 도시라는 작업을 그림과 인쇄패턴 등의 형태로 작업을 진행하였고 본 논문을 통해서 '도시'라는 주제와 이를 표현하는 '방법'을 이효석의 '도시와 유령'이라는 단편소설 장면들의 표현을 통해 좀 더 심도 있게 발전시켜 보았다. 책은 2차원적인 종이라는 매체 의 집합 이지만, 건축적인 구조와 연속성을 가졌으며, 독자와 물리적인 시야와 공간의 밀접함과 사적인 경험을 공유하게 하는 매체이기도 하다. 본인이 경험하고 읽어낸 비선형적이며 병렬적인 도시의 전체적이고 생기론적인 인상과 공간인 도시라는 주제를 선형적 인 그림책 매체에 일러스트레이션으로 표현하는 작가인 본인에게 흥미로운 프로젝트이다.

1.2. 연구의 범위 및 방법

본 연구에서는 ‘이상한 도시 - 도시의 유령’의 창작과정의 연구를 진행하였다. 주제인 도시와 유령 제작을 위하여 이효석 단편소설 원문의 이해, 그림과 글의 관계에 대한 연구, 해석과 재구성, 시각화 방식을 위한 실험, 원 텍스트의 이미지화와 이를 위한 환상적 표현 방식에 대한 연구, 주제인 도시와 표현 방식, 표현 매체인 그림책에 대해 문헌연구와 작품연구를 병행하였다. 도시라는 주제 표현을 위해 도시의 성격, 도시의 구조, 도시와 도시를 이루는 구조와 유기체의 유사성 등 의 문헌연구를 진행하고, 이를 표현하기 위한 방법과 구조적 실험들에 대해 논하였다. 마지막으로 작품 연구를 위한 과정을 분석하고, 이미지제작, 더미북 제작 등의 과정을 거쳐 최종 작품을 제작하였다.

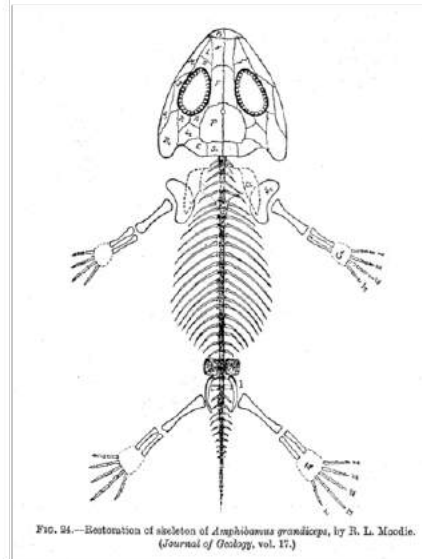
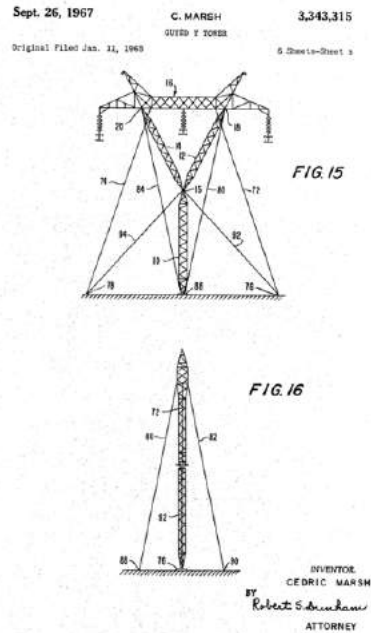


[그림 1-2] 본 연구의 진행과정

II. 주제연구 - 도시

2.1. 이상한 도시에 관하여

2.1.1. 도시의 이야기



[그림 2-1] 도시와 생물의 골격

본 논문에서 다루는 작품의 주제는 도시이다. 이 주제를 고르게 된 것은 본인이 지속적으로 골격과 유사 형태 등에 관심을 가지고 있었기 때문이다. 도시를 구성하는 다양한 구조물들, 가령 공사현장의 건물의 뼈대와 송전탑등을 보면서 생물체의 골격구조와 유사하게 느껴진 것이 흥미로웠다. 도시를 구성하는 다양한 구조물들은 골격에서 출발하여 외피를 입게 되고 전기와 도시를 이용하는 구성원들인 인간과 생명체가 활동하며 마치 하나의 큰 유기체와 같이 작동을 한다는 개념과 이해에서 출발하여 이를 작업으로

표현해보고 싶은 것이 작업을 시작하게 된 목표였으며 도시라는 주제를
작업소재로 다루게 된 계기이다.



[그림 2-2] 영화 블레이드 러너

도시는 우리가 거주하고 있는 공간, 환경, 그 자체이다. 하지만 그 구조나
양상은 거대하고 압도적이며 괴이한 uncanny 느낌을 주는데, 우리가 거주하고
있어 친숙하면서도 불가해하고 이해하기 어려운 공간이다. 도시공간이 발달하고
공간이 거주하는 인간을 소외시키거나 기이한 느낌을 주거나 또는
디스토피아적 관점을 보여주는 작품들은 근현대 문화사에서 자주 발견된다.
우리에게 가장 친숙한 매체인 영화들을 살펴보면 블레이드 러너 Blade
Runner, 메트로폴리스 Metropolis, 브라질 Brazil, 플레이타임 Playtime 등과
같은 고전적 인 SF나 예술영화의 단골주제 또한 도시 그 자체이기도 하다.

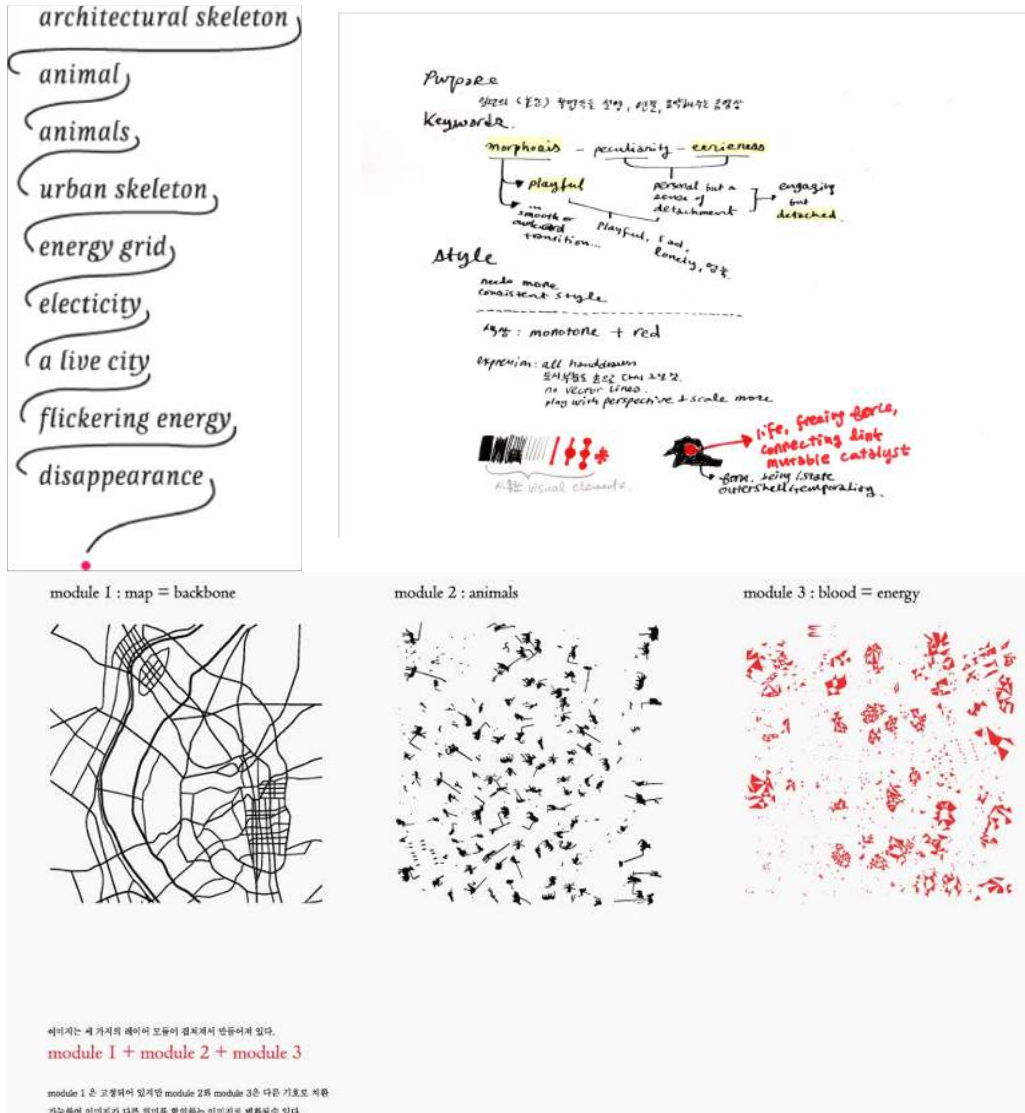
하지만 또한 도시는 유기체처럼 성장하고 반응하는 거대한 구조물로 인식될
수도 있다. 도시의 구조를 살펴보면 도시의 도로들의 형태가 개미집과 같은
패턴을 이루고 있다. 이 와 같은 형태가 식물이나 동물의 혈관이나 vessel 과

같은 유기적인 형태라는 것에서 착안, 도시를 작은 단위의 세포와 같은 유기체들이 모여 전체의 몸을 이루는 거대한 유기체라는 생각에서 작업을 시작하게 되었다. 도시를 유기체라는 은유적 방법으로 바라보게 된 것은 전체론적인 관점이기도 하다. 전체론은 전체가 부분으로 이루어져있고 전체를 구성 하는 요소들이 연관되어 있다는 생각으로 인간의 정신은 부분이나 요소의 집합이 아니라 생물학적인 관점의 전체론은 생기론과 연결되어있기도 하다. 생기론은 생명현상은 물리 와 화학 법칙만으로는 설명할 수 없는 독특한 원리가 있다는 이론이다. 18세기 중기 이후 제시된 설로 생물에는 무생물과 달리 목적을 실현하는 특별한 생명력이 있으며 생명 현상은 특유의 **활력**에 기초하고 있다는 설로 물리와 화학 등의 인과법칙만으로는 생명 현상을 설명할 수가 없다는 주장이다. 생기론자들은 생명의 원리를 엔텔레키 entelechie 등의 개념을 사용한 설명을 통해 주장하였다.

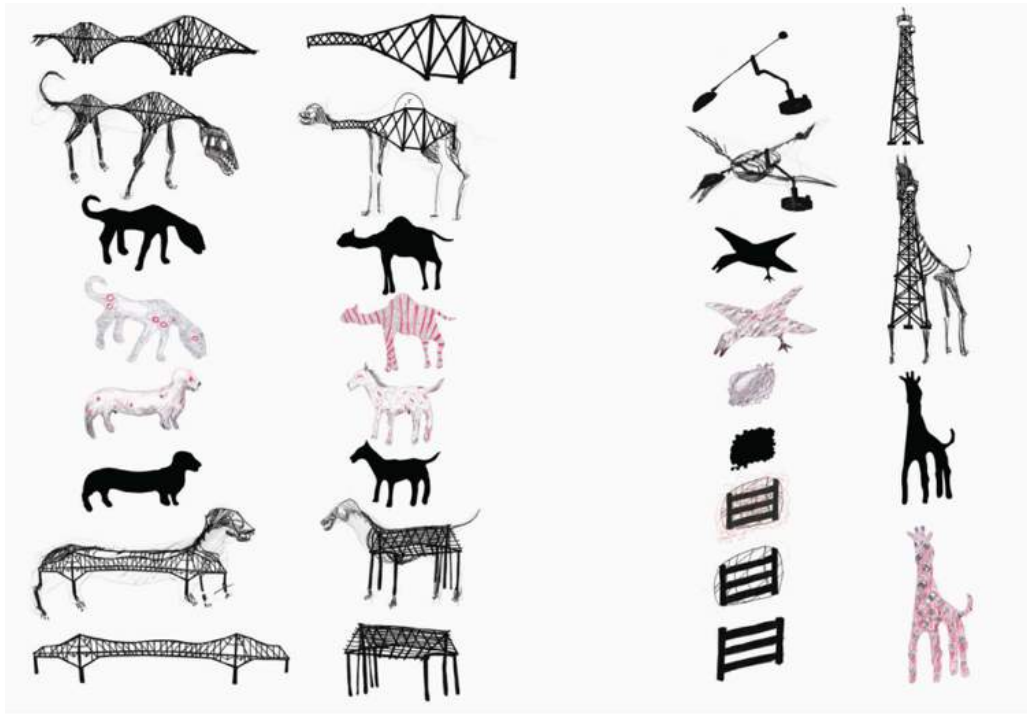
엔텔레키 entelechy 란 아리스토텔레스의 형이상학에서 유래한 개념이다.¹⁾ 물질과 유기체 를 구분지어주는 특징적인 무엇인가가 유기체에는 존재한다는 것이다. 비물질적이며 비 공간적이고 목적론적 teleological 인 질서를 부여하는 요소로 설명된다. 단어의 어원은 고 대 그리스어 entelecheia 에서 유래한 것으로 그리스어 enteles 완성 telos 끝, 목적, 완성 그리고 echein 가지다 를 아리스토텔레스 자신이 조어를 만들어낸 것으로 보인다. 아리스토텔레스의 저서 **영혼에 관하여** On the Soul 는 유기체의 실체 actuality 가 영혼이라 주장하며 이것이 몸체에 생명을 부여하는 것이라고 하였다. 다양한 기관들이 몸을 구성하며, 이것들이 특정 한 방식으로 구성되었을 때 프랑켄슈타인에서 처럼 생명력이 생겨 구성되고 움직이며 몸이 또는 영혼이 가진 이 엔텔레키라는 것이 생물체의 목적이기 때문에 특정한 방식으로 움직인다는 것이다. 동물들의

1) 윤선구, 라이프니츠에 있어서 의지의 자유 문제와 단자론., p154

행동 또한 기관들을 특정하게 움직이고 새로운 동물들을 새로운 형태로 만들어내기 위해 움직인다고 주장하였다.



[그림 2-3] 도시에서 생물로

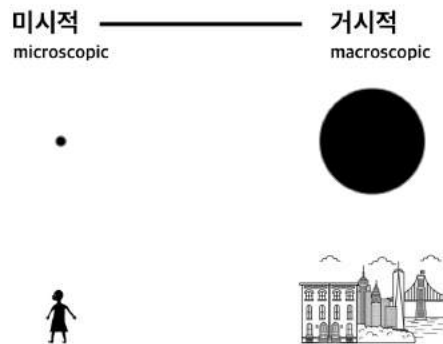


[그림 2-4] 도시에서 생물로

아리스토텔레스 이후 다른 학자들도 엔텔레키의 개념을 사용하였다. 독일의 철학자 라 이프니츠 Leibniz 1646-1716 또한 같은 개념을 사용했으며 당시 발명된 망원경의 영향을 받아, 그는 모든 유기적 또는 비유기적 몸체는 더 작은 유기체들로 이루어져 있으며 더 작은 단위의 몸체 의 엔텔레키가 지배적인 영향력을 행사한다고 보았으며 이것들이 물리적 세계의 기초가 된다고 하였다.

본인이 작업하려는 이상한 도시는 전체론적인 관점과 생기론적인 관점에 영향을 받았다. 도시는 작은 단위의 요소들로 구성되어있으며 이 작은 단위

요소들이 서로 조직되고 연 관되어, 마치 엔텔레키와 같고 생명체의 피와
 흡사한 사람, 전기, 물 등이 도시에 흐르면 서 무생물인 도시구조에 동력이
 생기고 에너지를 발산하며 생명력이 더해져서 도시가 생물들로 변신한다는
 내용이기 때문이다. 이 도시 안에서 동력의 거점은 각 건물들이나
 구조물들인데, 전기가 들어오면서 구조물들은 알 수없는 동물들처럼 형태가
 변하면서 도시는 불가해한 변신의 변신이 꼬리를 잇는 형태가 변해가는
 내러티브를 가지게 된다. 다음 장에서는 전체적 공간인 도시를 구성하는
 요소들을 살펴본다.



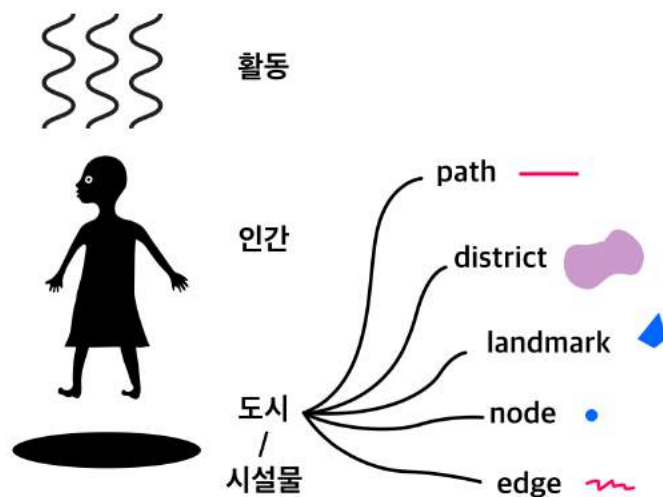
[그림 2-5] 미시적 인간과 거시적 도시공간



[그림 2-6] 이상한 도시

2.1.2. 도시의 구조

다양한 사람들, 여러 직종들, 바쁘게 움직이는 사람들, 상점들과 물건들, 복잡한 도로와 차들, 높은 건물들, 도시를 떠올리면 생각나는 이미지이다. 도시의 구성 형태를 보면 도시 그 자체가 하나의 생명을 가진 유기체와 흡사하며, 항상 변화하는 체계를 지니고 있다. 도시의 본질은 인간과 인간의 활동, 그리고 인간들이 거주하는 토지와 이용하는 시설물들의 구성요소를 지니고 있다. 도시계획가인 케빈 린치 Kevin Lynch는 인간이 가진 도시의 시각적 성질과 환경 요소들을 아래와 같이 분류하였다.²⁾



[그림 2-7] 도시의 구성요소

2) 케빈 린치 Kevin Lynch, p19

도시의 구성요소
인간
도시의 본질적 구성인자.
활동
<p>살고, 일하며, 쉬고 움직이는 네 가지 기본적인 행동패턴을 반복.</p> <p>주거, 노동, 휴식, 여가활동으로 행동이 이루어지며 이 활동들을 연결해주는 이동활동인 ‘교통’으로 도시의 다양한 기능이 유지되고 발전.</p>
토지 및 시설물
<p>활동을 위한 구체적이고 물리적인 공간. 도시의 인위적 구성요소인 시설물, 교통, 공급처리, 녹지시설 등 도시기반시설 등. 상징적으로 두드러지는 것으로 탑, 오벨리스크, 기념물, 동상 등</p>

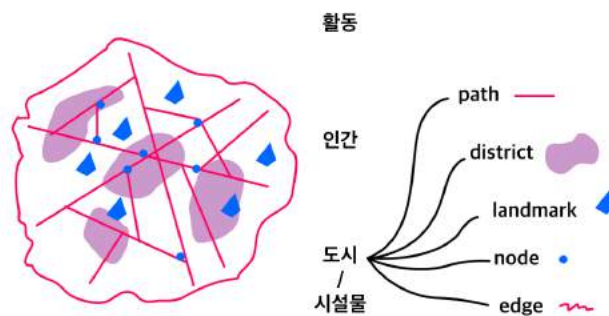
.

[표1-1] 도시의 구성요소

도시 이미지의 구성 요소 ³⁾
도로 Path : 도로란 일상적으로, 우연히, 또는 지나갈 가능성이 있는 길줄기를 뜻한다. 가로, 산책로, 운송로, 운하, 철도 등이다. 이러한 도로를 따라 그 밖의 환경적인 요소들이 정렬되고 관련되어지는 것이다. 도로에서는 그것을 따라서 줄지어 선 건물들의 정면도 중요하다. 사람들은 이들에 의한 기억이 많다고 한다.
지구 District : 지구란 도시의 부분으로 2차원의 넓이를 지닌 면 적 요소이다. 비교적 넓은 도시의 지역이며 영역이다. 그 밀도나 외곽이나 경계는 다양하게 나타난다.
변두리 Edge : 변두리란 관찰자가 도로로 지역을 분리시키는 선형적 요소다. 끊어진 철길, 개발지의 자 투리 땅, 벽 등 연속적인 선상의 끊김이나 두 도로 사이의 경계이다.
목표 Landmark : 관찰자가 볼 수 있는 분명한 형태를 지닌 물리적인 물체 빌딩, 간판, 가게, 산 이다. 고립하여 우뚝 서 있는 탑, 금색의 둥근 지붕, 큰 언덕 따위가 있다. 목표물이란 점을 나타낸 것이다.

결점점 Node : 결점점은 결점점으로 도시 내부에 있는 주요 지점이다. 주요 접합점으로 교통이 끊기는 곳, 도로가 교차거나 바뀌는 점, 하나의 구조에서 다른 구조로 바뀌는 지점이다. 노드는 길모퉁이의 모이는 곳이나 둘러싸인 광장처럼 어떤 용도나 물리적 특징이 집중되는 중요 지점으로 간단히 생각할 수 있다. 접합점은 흔히 도로가 집합하는 곳이며, 사람들이 이동 중의 상태이다.

[표1-2] 도시 이미지의 구성요소



[그림 2-8] 세포와 유사한 도시

이를 다시 도시 이미지를 형성하는 요소들로 크게 점적 요소, 선적 요소, 면적 요소의 세 가지 측면으로 구분해 볼 수 있다.

점적 요소

점적 요소란 형상성이 강한 상징물, 시설물, 건축물 등인데 도시의 주요 지점의 상징이 되며 도시발전은 이들 지점과 긴밀하게 관계를 맺는다. 가령 이집트의 오벨리스트, 중세 성당, 현대의 시계탑 등의 기념물적 구조들이다.

선적 요소

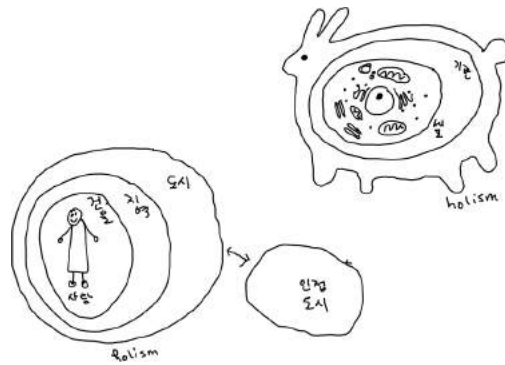
선적 요소는 도시의 도로망 등의 길과 동선 등을 이루는 움직임이 일어나는 선의 형태들이다.

면적 요소

면적 요소는 도시 광장, 도시 공원 등 일정 면적을 지닌 공간이다. 상징물이나 건물들과 함께 조합되기도 한다.

위와 같은 점, 선, 면의 세 가지 요소들은 함께 조합되어 도시의 이미지를 느끼게 해준다. 가령 유럽의 중세 이후 도시들은 방사형 형태로 설계가 된 경우가 많았고 이의 구심점으로 광장과 광장에 설치되는 상징물들이 생겨났다. 이와 같은 도시구성 요소들은 마치 유기체를 이루는 작은 단위의 요소들이 모여 전체를 이루듯 체계적으로 구성되며 성장하고 지속하는 것이며 무생물이면서도 마치 생물체와 흡사한 구조를 지닌다. ⁴⁾

4) 케빈 린치, 도시환경디자인



[그림 2-9] 유기체적 형태를 가진 도시

3.2. 도시와 유령

3.2.1. 도시소설

무생물이라 여겨지는 살아있지 않은 요소와 구조들이 살아 숨 쉬는 도시를

구성하는 것이 재미있었으며 이를 연속적인 그림들 또는 그림책으로 엮고 싶다는 생각을 하던 차에 이호석의 단편소설인 ‘도시와 유령’을 접하게 되었다. 소설이 너무 길지 않았기 때문에 텍스트에 기반을 둔 작업을 실험해보기에 적절해보였으며 또한 소설의 주제나 구조가 본인이 흥미를 가지고 있었던 ‘생물-무생물’의 개념을 가지고 작업해보기에 어울려보였으므로 이 소설을 가지고 ‘이상한 도시’를 구성하는 그림책을 제작하기로 결정하였다. ‘도시와 유령’은 도시라는 구체적 공간에서 벌어지는 에피소드를 다루고 있다. 도시라는 공간을 통해 도시와 인간, 산업화와 인간, 도시와 개인, 도시와 타자화 등의 이슈를 드러내고 있기 때문에 도시라는 주제는 문학에서나 시각예술 등 타 분야에서나 항상 주요한 소재로 자주 사용된다. 도시라는 공간을 살펴보면 이를 통해 인간과 사회의 관계와 문화적 맥락을 이해해볼 수 있는 단서가 된다.

도시는 사람이 거주하는 지역 중 인구집중으로 인해 인구수와 인구 밀도가 높은 지역을 의미한다. 도시는 사람이 거주하고 활동하는 공동체적 의미도 가지고 있으며 행정구역을 의미하기도 한다. 도시는 농업생산력으로 인한 인구증가, 인구가 소비하는 자원을 운반하는 기술이 발달하며 생겨났으며, 고대의 도시는 대부분 성벽으로 방어벽을 치며 그 경계를 표시하고 보호한 인구가 많이 밀집된 지역 이었다. 이런 도시들은 도시국가로 발전하기도 했다. 근대와 현대에는 산업혁명 이후 도시가 점점 더 팽창하기 시작하였고 이로 인한 문제들도 크게 생겨나기 시작했다. 도시와 농촌의 격차가 크게 벌어지기도 하였고 인구가 도시로만 이동한다든지 거대도시에서 개인이 소외되고 개인화되는 등 현대사회의 특징과 문제점들이 나타나기 시작했다. 이와 같은 도시의 성장과 이면은 유기체의 성장이나 성장이 지속되며 발생하는 부작용 등과 흡사한 모습을 보이기도 한다.

살아있지만 살아있지 않는 듯한, 복잡다단한 도시, 이 도시를 주제로 다룬 근대 한국소설들에선 근대 이후 인간의 삶을 결정지은 중요하고 상징적인 장소이자 공간인 도시의 구조와 사람 사이의 관계에 대해 다양한 탐구를 시도했다.

1920년대부터 한국은 급격하게 도시화의 길을 걷기 시작하는데 합리성만을 추구하는 도시라는 ‘괴물’은 수많은 사람들을 쓰레기와 같은 존재를 전락시키는 한편, 동시에 인간 존재들을 끊임없이 익명화, 도구화, 타자화 시키는 주요 요인으로 작동하였다.

도시화가 근대 이후 한국인의 삶을 끊임없이 소외시키고 비인간적인 것으로 전락시키는 요인으로 작동한 까닭에 도시소설은 급격한 도시화가 진행된 1920년대 이후부터 한국소설의 주요 테마로 자리 잡았다. 근대 한국이 자본주의화 되며, 이윤창출의 원리를 따라 공간의 효율성을 위해 서울 또는 경성은 구조변화와 도시화의 길을 걷게 된다. 식민지 한국에서는 도시화 역시 빠른 속도로 진행되었으며 도시라는 생명체와 같은 거대구조 안에서 민중과 인간존재는 익명화되고 도구화가 되었다. 식민지 초기의 도시는 풍요롭지 못했고 식민지 일본의 필요를 해결하기 위한 도시화가 진행되었던 가난한 사람들이 모여든 장소였던 것이다. 도시 구조가 근대인들인 현존형식에 가장 큰 변화를 가져온 것은 도시화 때문에 발생한 인간 존재의 익명화, 단자화, 도구화 문제, 즉 도시인의 출현이다. 한국의 도시소설은 현대 한국인들의 핵심적인 실존 조건인 도시라는 공간의 중요성을 환기시키는 한편, 그 도시 구조와 인간들의 존재방식 사이의 전도된 관계를 규명하고 더 나아가 그 도시라는 괴물로부터 벗어나 인간적으로 살 수 있는 방법들을 제시하려 했다.



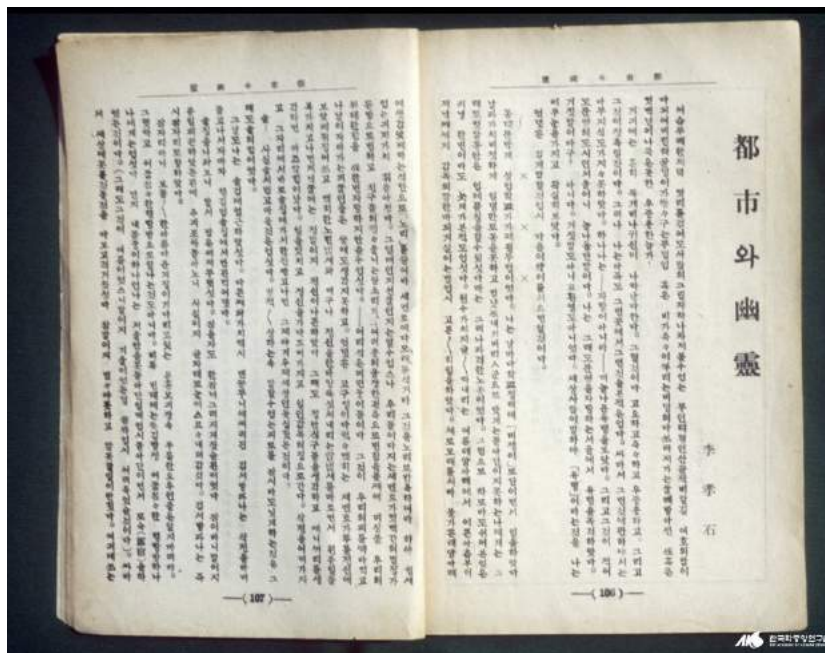
[그림 2-10] 구획화된 도시의 모습

2.2.2. 이효석의 도시의 유령

이효석은 1907년 강원도 평창에서 태어났다. 경성제일고보를 졸업하고 경성제국 대학 법문학부 문학과에서 영문학을 전공하였다. 재학 중인 1928년에 잡지 조선 지광에 단편 '도시와 유령' 이 실리며 문단에 데뷔하게 되었다. 1932년엔 경성농업학교에 영어교사로 취직을 하였고 순수문학작가로 활동하였다. 초기엔 사회운

동적 경향의 작품들을 집필하였지만 점점 순수문학적이며 향토적 성향을 띄게 되었다. 1933년 순수문학을 지향한 구인회의 창립회원이 되어 ‘돈’, ‘수탉’ 등 향토적 소설을 발표한다. 1934년 평양 숭실전문학교 교수로 부임한 다음 ‘계절’, ‘성화’, ‘산’, ‘분녀’, ‘들’, ‘인간산문’, ‘메밀꽃 필 무렵’ 등을 발표하면서 이 시기 작품 활동이 절정에 달한다. 그러나 1940년 상처하고 아이까지 잃으면서 극심한 실의에 빠져 만주 등지를 떠돌기도 했다. 이때 건강을 해친 이효석은 1942년 뇌막염으로 사망하게 된다. 1982년 금관문화훈장을 받았으며 2000년에는 이효석 문학상이 제정되었다. 이효석은 한국 현대 단편문학의 거장이라 불리며 대부분의 저작이 단편에 집중되어 있다.

이효석 단편 중 본 연구가 다루는 ‘도시와 유령’은 이효석 21세의 저작으로 1928년 ‘조선지광 (朝鮮之光)’ (통권 79호)에 발표되었고 1931년 이효석의 최초 단편집 ‘노령근해(露嶺近海)’에 수록되기도 했다. 이효석 작품중 두 번째 작품이다. 세련된 문장과 문체를 가졌지만 구성과 구조는 과잉적이고 형식적이란 비판도 받는다. 하지만 지금 읽어도 어색함이 없는 현대성을 지니고 있기도 하다. 도시와 유령은 근대 도시인 경성이라는 장소의 이면과 한을 드러내는 작품이다. 독자와 밀착된 관계를 노리는 일인칭소설 형식으로, 미장이인 ‘나’에 의한 빈한한 노동자의 현실의 관찰과 사회의 모순적 구조에 관한 고발의 형식을 지닌다.



[그림 2-11] 도시와 유령

뜨내기 직업을 가진 주인공은 일정한 거처 없이 동대문과 동묘 등지에서 노숙을 하며 미장이 일을 한다. 하루는 동묘와 노숙을 하러 밤에 동묘 안에 들어갔다가 도깨비불과 도깨비를 목격하고 혼비백산 도망을 나온다. 다음날 주인공은 도깨비를 확인하러 동묘를 재방문하여 도깨비를 내리치려 하다가 그것이 도깨비가 아닌 헛벗은 거지 모자임을 알게 된다. 어머니인 여자는 얼마 전 부자의 자동차에 치여 다리를 잃고 동묘에서 연명하고 있다는 것이었다. 주인공은 부끄러워하며 소설은 끝을 맺는다는 내용으로 소설은 진행된다.⁵⁾

5) 부록 원문 참조

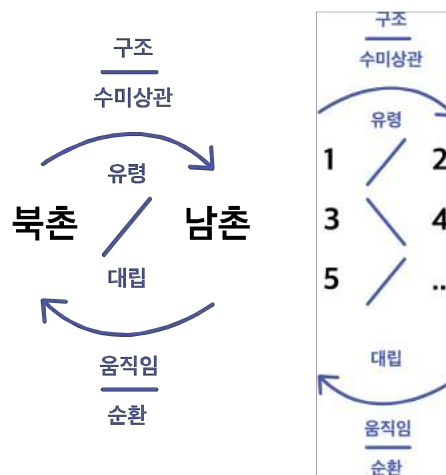
2.2.3. 텍스트의 구조

본 논문에서 다루고 있는 이효석의 ‘도시와 유령’은 수미상관적인 형식을 따르고 있다. ‘도시와 유령’은 문학적으로는 형식성을 과하게 추구한다는 면에서 비판을 받기도 하였는데 시각디자인 측면에서는 형식성을 시각적인 디자인 요소로 활용 가능하다는 면에서 본인에게 흥미로웠던 부분이다. 글의 서두에서 유령이 나올만한 장소와 분위기를 나열하며 시작을 하고 있고, 글을 마무리 지으면서도 같은 문장을 반복하고 있다. 본 글의 형식은 영화로 치면 시작과 결말이 같은 구조를 가지고 있는데 이는 문학적으로는 수미상관적 구조이며 음악적 구조로 보자면 레이트모티브와 같은 반복적 형태를 사용하고 있다고 볼 수 있다.

수미상관 首尾相關 rhyming couplets / rhyming scheme 은 문학적 기법의 하나이다. 특히 시의 형태적 구조에서 두드러지는데 첫 연과 마지막 연이 동일하거나 비슷한 형태를 띄는 것을 말한다. 작품 주제를 강조하고 리듬감을 형성하며 반복에 의한 운율을 형성하고 안정감을 부여하며 여운을 남게하여 감동을 주는 쉬운 방법이지만 현대문학에서는 정형적 기법을 자주 사용하지 않아 사용빈도가 줄어들었다. 수미상관적 형식은 문학 뿐 아니라 시간성과 선형성을 지닌 영화나 드라마, 애니메이션, 뮤직비디오 등 다른 예술매체에서도 시작과 끝을 유사하게 처리하는 수미상관적 기법들이 자주 사용되고 있다. 가령 영화에서는 시작과 끝부분을 똑같거나 비슷하게 배치하기도 한다. 스토리의 끝을 먼저 보여주고 그로부터 이야기를 풀어나가거나, 갈등이 있는 공포나 미스터리물에서 스토리가 해결되지 않고 문제 반복을 암시하기도 한다.

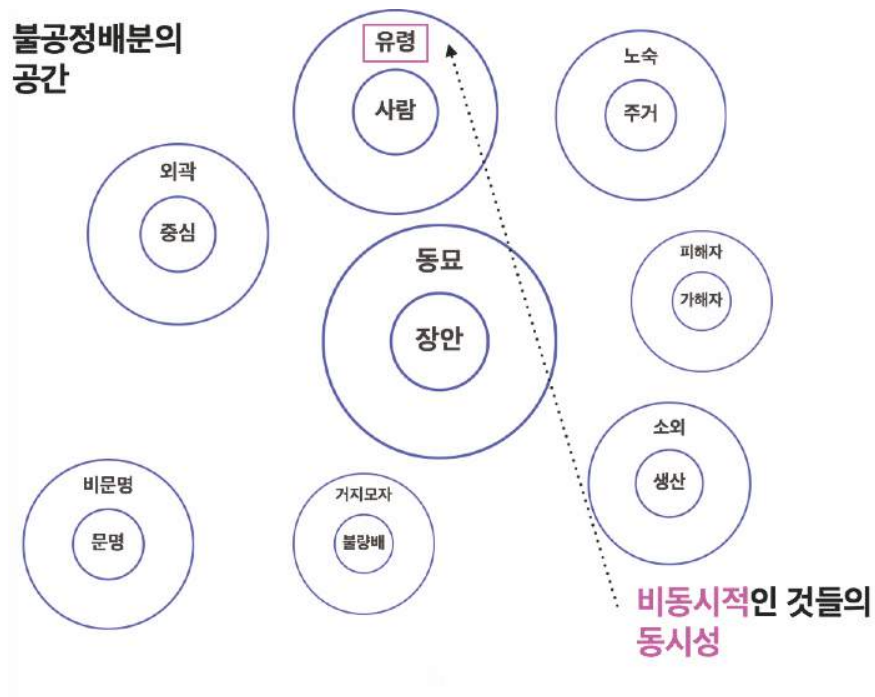
수미상관이 문학적 용어라면 유사한 음악적 용어인 레이트모티프 leitmotif 란 오페라나 뮤지컬에서 주로 사용되는 기법으로 무대극 용어이다. 상황이나 인물 등 반복되는 짧은 주제나 동기를 묘사할때 사용되는 주제선율이 레이트모티프이다. 가령 현대의 영화나 애니메이션에서 등장하는 ‘캐릭터 테마’ 선율이 레이트모티브라고 볼수 있다. 현대에는 이를 넓게 해석하여 음악, 영화, 게임 등에서 공통적으로 공유되는 멜로디를 레이트모티브라고 부른다. 주제선율 자체를 다른 편곡으로 반복하는것은 리프라이즈 reprise 라고 부른다.

결국 ‘도시와 유령’은 구조적으로 도돌이표처럼 반복되는 운율을 형성하고 여운을 남게하며 갈등이 해소되지 않았음을 보여주는 보여주는 형식을 취하고 있으며, 되풀이되는 인지가능한 형식을 통하여 구조와 주제를 강조하려는 전략을 취하고 있다고 볼 수 있다. 시각적인 해석에서도 반복적인 형식을 취하여 같은 전략을 강조해볼 수 있을 것이다.



[그림 2-12] 도시와 유령의 구조

그밖에 구조적 특징으로, 이분법적 공간의 제시가 있다. 시간적으로는 밤과 낮의 시간이 나타난다. 소설에서 다루는 짧은 며칠간 낮 시간과 밤 시간을 넘나들며 일상의 시간과 유령이 나타나는 밤의 시간을 제시한다. 이는 경성 내부와 동묘 등 경성의 외각, 동묘의 안과 밖 등 도시의 양면을 보여주고 있으며 주인공이 동묘에서 목격한 ‘유령’ 즉 살아있지도, 죽어있지도 않은 중간지대의 중간자가 떠도는 이분법적 공간이 경성이라는 의미일 것이다. 소설은 이와 같은 메시지를 강조하기 위하여 수미상관적으로 도돌이표와 같은 형식을 취하고 있으며, 이는 본 소설을 시각화하기 위한 구조로 사용되었다.



[그림 2-13] 도시와 유령의 구조

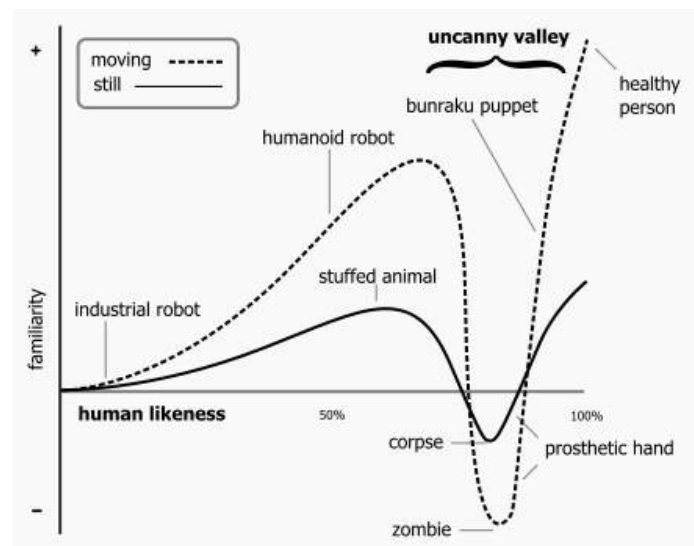
III. 표현방식 - 환상성

3.1. 환상성의 표현

환상이란 현실에서 일어나지 못할 이야기를 말하며 인간이 현실을 벗어난 이야기에 강한 흥미를 보이는 것은 환상이 인간의 모든 창작물에서 자주 나타나는 주제라는 것을 보면 알 수가 있다. 환상은 영어로 판타지 *fantasy* 라 번역되며, 현실과는 다른 초자연적인 소재나 대상, 사건을 중심으로 전개된다. 환상이란 사전적 의미로는 현실에서는 존재하지 않는 대상을 마음속에서 감각적으로 만들어 내는 것을 의미했다. 본인의 작업 또한 현실적 형태의 재현보다는 살아있지 않은것을 살아있는 것처럼 의인화하고 성격을 부여한다거나 재구성 하는 방식을 사용하여 왔다. 본 연구에서 진행한 도시의 표현 역시 환상적인 표현을 통해 도시의 이상함을 드러내려 의도하였다. ‘도시와 유령’이란 소설에서 나타나는 유령은 환상, 또는 환영이며, 유령이란 환상이 가진 상징성을 통해 도시의 이면을 드러낸다. 예술이나 문학에서 환상적 표현이나 모티브는 내적인 체험과 이미지들을 현실과 다른 관계로 형상화하고 상상하게 해준다. 보이는 세계를 통해 보이지 않는 것을 드러내는 환상은 예술작품이나 문학의 근본적 속성이다.

환상은 우선 재미있고 흥미롭다. 고단한 현실과 달리 모험과 낭만으로 가득 차 보이며 현실의 삶과 이야기를 분리하여 보는 이를 몰입시킬 수 있게 해준다. 다양한 신화, 설화, 우화, 동화, 장르소설, SF, 영화와 만화 등에서는 환상을 주제로 자주 다룬다. 환상성은 경이롭기도 하고 기이하기도 하며 잘 정돈된 자연, 이성, 과학 등과 대조되는 초자연, 환영, 무질서 등의 성질을 지녀 현실세계를 전복하고 공포나 불안을 야기하기도 한다. 또한 풀리지 않는 수수께끼같은 형식으로 사회나 삶에 의문을 제시하기도 하는 것이다. 이는 우리가 변하지 않는 현실이라 믿는 이 세상이란 환영을 파괴하거나 재인식시켜 주는 역할을 하기도

하는 것이다. 과학발전 이전의 세상에서 환상의 세계란 복잡하고 이해하기 어려운 자연과 자연의 신비함이 주된 소재였다면 사실 오늘날의 현대사회의 현실이란 그 현실 자체가 환상적이다. 현실세계는 발달과 함께 복잡하고 팽창하며 불가해한 환상적 공간이 되었다. ‘도시와 유령’의 배경인 근대도시 경성 또한 갑작스러운 도시화와 팽창, 구획화를 통해 도시의 성격과 체계가 변하면서 불가해한 환상공간으로 변모해간 공간이라 할 수 있는데 도시가 근대화하고 복잡해지면서 거주민들과 주거공간의 관계가 이해하기 어려운 복잡한 유기체와 같아졌기 때문이다.



[그림 3-1] 언캐니밸리 효과

환상적의 효과 중 대표적인 감흥인 언캐니 uncanny 라 표현되는 괴이함은 예술에서 자주 사용되는 효과이다. 캐니 canny 는 앵글로색슨 어원의 ‘지식, 이해, 지각 등을 뜻하는 단어이며 언캐니라는 것은 일반적 지각, 지식, 이해를 벗어난다는 의미라 볼 수 있다. 정신분석학에서 언캐니는 그동안 억압되어왔던

것이 통합된 정체성이나 미적 규범이나 사회질서 등을 파열시키면서 희귀하는 것을 볼 때 생기는 심리적 분위기라고 정의되기도 한다. 심리학자 에른스트 엔치가 도입한 개념으로, 그는 살아 있는 듯한 존재가 정말로 살아 있는지, 혹은 그 반대로 생명 없는 대상이 실은 살이 있는 게 아닌지 의심스러운 상태로 정의하였다. 6)두렵고 낯선 감정을 묘사하는 단어인데, 괴이함이란 보통 실제의 것을 보았을 때보다는 허구의 것을 보고 느꼈을 때 더욱 느끼기 쉬운 감정일 것이다. 언캐니는 ‘낯선’, ‘두려운’ 혹은 ‘놀라운’의 뜻을 가진 개념으로, 단순히 괴이하다는 느낌에 더불어 설명하기 힘든 불편함과 두려움을 함께 포함한다. 가령 영화에서는 SF 등에서 나타나는 디지털 캐릭터나 괴이한 생명체에서 언캐니 현상이 발생하기도 한다. 언캐니란 아주 이상한 것보다는 익숙한 것이 낯설거나 부자연스러운 맥락으로 발생할때의 불편한 효과와 감정, 그리고 이를 거부하는 거부하는 효과를 언캐니밸리 효과 uncanny valley effect 라 부르기도 한다. 언캐니에 대한 개념은 아마 프로이트의 1919년 글 Das Unheimliche에서 처음 소개된 것으로 보이는데, 언캐니의 익숙하지만 으스스한 느낌은 주체의 무의식적이고 억압된 충동을 건드린다는 것이다. 현실과 비현실, 죽어있는것과 살아있는 것, 생물과 무생물이 구분되지 않을때에 환상적이며 언캐니한 효과가 발생한다. 현대에 언캐니는 억압되는 것이 아니라 권장되며 기묘한 유미화를 통해 새로운 미의 이상으로 떠오르는 듯 보인다. 7)

6) 진중권, p140

7) 진중권, p163

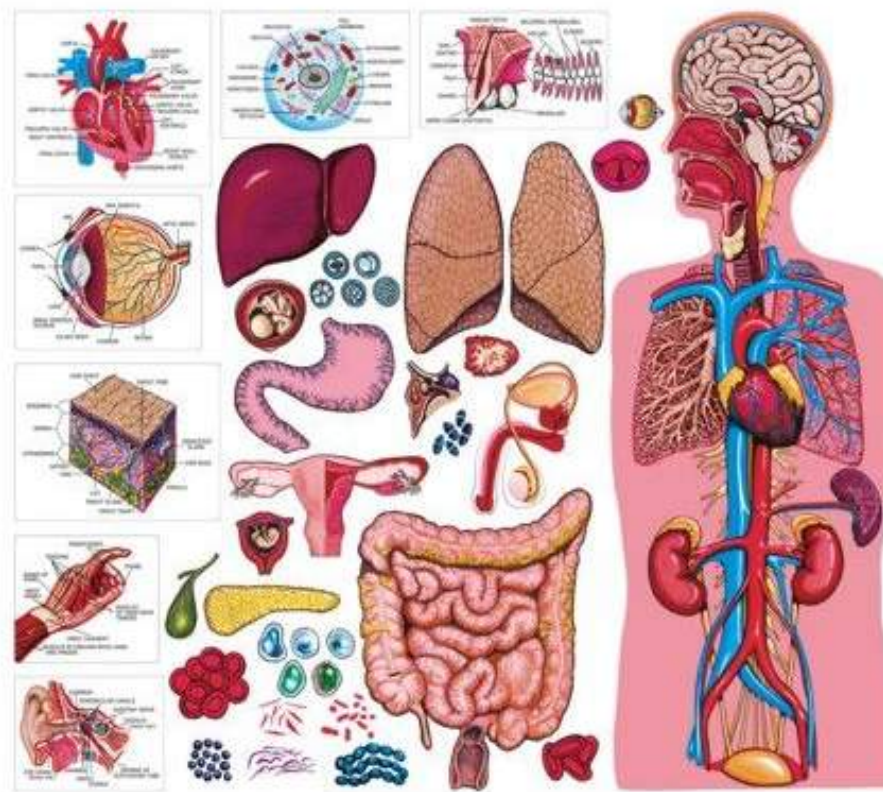
3.1.1. 변신에 관하여

앞서 살펴보았듯 도시는 요소들이 전체를 구성하며 부분은 조직화되고 연관되어 전체 도시가 유기적으로 지속되고 성장하도록 한다. 이는 생물체의 구성과 생명원리와의 비견된다. 건축물은 관련 구성요소가 환경과 유기체적으로 통합하기도 하며 생태계나 생물을 모방하여 생체모사적인 형태로 나타나기도 한다. 생물체들을 보면 생물체는 무생물과 달리, 형태적으로도 기능적으로도 분화된 여러 부분으로 되어 있고, 부분 상호 사이 및 부분과 전체 사이에 밀접한 관련이 있으며, 전체로서 하나로 정비된 통일체를 이루고 있다. 유기체라는 것은 유기적 구성을 갖는 것을 의미한다. 넓은 의미로 사회나 우주를 하나의 유기체로 이해할 수도 있다.

동물체에는 기능적으로 공통성이 있는데, 그것이 협동하여 작용하는 일련의 기관이 모여 기능적 또는 형태적인 계통을 이루는 것을 기관계라 한다. 많은 동물에 공통되는 기관계는 신경계 ·감각계 ·운동계 ·골격계 ·소화계 ·호흡계 ·순환계 ·배출계 ·생식계 등이 있다. 이것들은 편의상 신경계 ·감각계 ·운동계 ·골격계 등의 동물 독자의 것이므로 동물성 기관이라 하고, 영양 ·배출 ·생식에 관계하는 기관은 식물에도 있기 때문에 식물성 기관 이라고 한다. 단세포 생물은 세포 내에 기관과 유사한 기능을 가지는 구조를 갖추고 있는 데 이들 구조를 세포기관이라 한다.

동물체는 상피조직 ·결합조직 ·근조직 ·신경조직 등 여러 조직이 모여 만든 여러 기관으로 이루어지며, 각 기관이 하는 일은 서로 밀접하게 관련되어 유지되므로 하나의 기관이 생물체에서 분리되어 존재할 수는 없다. 그러나 경우에 따라서는 임의로 분리하여도 일정한 한계 내에서라면 본래의 기능을 수행할 수

있는 것으로 알려져 있다. 또 동물체에는 기능적으로 공통성이 있는데, 그것이 협동하여 작용하는 일련의 기관이 모여 기능적 또는 형태적인 계통을 이루는 것을 기관계라 한다. 많은 동물에 공통되는 기관계는 신경계 ·감각계 ·운동계 ·골격계 ·소화계 ·호흡계 ·순환계 ·배출계 ·생식계 등이 있다.

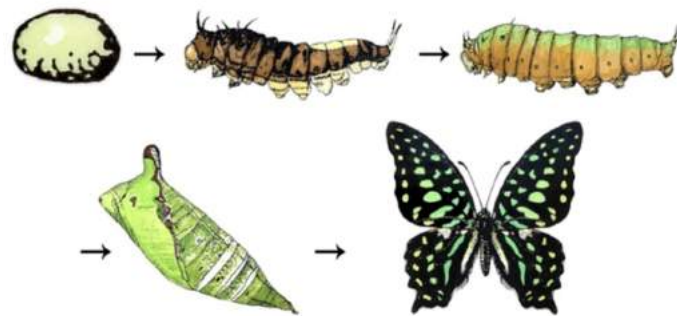


[그림 3-2] 몸속 기관과 구조의 모습

도시와 생물체는 모두 유사하게도 각기 작은 요소들이 고분화된 단위들이 전체를 구성하는 것을 알 수가 있었다. 본인의 작업에서는 도시와 도시구성 요소를 생명체 에 비유하여 이미지를 제작하였다. 도시와 도시구성 요소들은

생명력을 지니게 되며 어떤 계기로 인해 형태와 성질이 바뀌게 된다. 그 계기는 돌연변이이며 돌연변이를 통해 변신 또는 탈바꿈을 하여 비슷한 속성을 지닌 다른 개체들로 변하게 되는 것이다. 돌연변이는 X-멘 등 현대의 판타지 콘텐츠에 자주 등장하는 개념이다.

돌연변이 突然變異란 유전정보가 기록된 DNA분자가 여러 가지 요인에 의하여 원본과 달라지는 것을 말한다. 돌연변이의 축적은 자연선택에 의해 진화의 가능성을 주게 된다. 돌연변이의 원인은 자연적인 원인과 외부 요인이 있다. 생물에서 발견되는 상동성 역 시 이러한 유전자 중복과 같은 돌연변이의 결과로 이해할 수 있다. 유전자 수준뿐만 아니라 염색체 수준에서 발생하는 대규모 돌연변이도 있다. 예를 들면 염색체의 분리나 접합에 의한 염색체 수의 변화가 그것이다. 사람속의 염색체에서도 이러한 사실을 확인할 수 있다. 또한 염색체 재배열은 집단 간의 유전자 변이를 일으켜 결국 종 분화가 이루어지는 원인이 되며, 그 결과 진화의 진행을 가속시킬 수 있다. 게놈 안에서 위치를



[그림 3-3] 나비의 변태

바꿀 수 있는 유전자 군인 전이성 유전인자 역시 생물의 유전자 변화에 중요한 역할을 담당하고 있으며 계놈의 진화에 기여한다.

돌연변이와는 달리 탈바꿈이란 몇 세대가 아닌 하나의 개체에서 형태가 변하는 개념이다. 메타모포시스 Metamorphosis 는 변형 또는 ‘탈바꿈’이란 의미를 가진 영어표현으로 카프카의 소설 ‘변신’의 영어제목이기도 한데, 원형의 형태를 변화시키는 동작이나 변화된 결과를 가리킨다. 탈바꿈이란 상태가 변화한다는 뜻이고 변형은 동물이 태어난 후, 또는 알에서 깨어난 후 겪는 물리적이고 생물적인 변화로 몸의 구조 자체가 바뀌는 것을 뜻하므로 변화의 성질에 차이가 있다. 생물의 다양한 변태와 변형은 괴테의 Goethe 식물의 변형 Metamorphosis of Plants, 라이프니츠의 Leibniz 변형과 단자론 Transformation and Monadology 등에서 과거부터 논하여진 흥미로운 주제다.



[그림 3-4] 조개와 딸기의 합성

3.1.1. 변신의 표현방식

위와 같은 요소의 조직체계에 변화를 주는 돌연변이의 요인과 생물의 변태 양상을 도시형태에 비유, 작품제작 방법론에 적용하여 이상한, 또는 언캐니한 느낌을 만들어 내려 하였다. 익숙한 형태의 변형, 무생물이 생물로 변하거나 의인화 anamorphism 된 표현 등은 모두 전통적으로 환상성 또는 기이함을 표현하기 위한 대표적인 방식 중의 하나이기 때문이다. 환상성을 표현하기 위해 사용되며 본 작업에서 도시를 생명체로 묘사하기 위해 사용한 표현방식은 무생물을 생물로 만드는 것이다.

보통 동물 등 사람이 아닌 것을 사람화 하는 의인화나 살아있지 않은 것을 생물화 하는 것은 원시적 종교인 애니미즘 animism 에 기반을 두고 있다고 볼 수 있다. 애니미즘은 숨, 영혼, 삶 등을 의미하는 라틴어 anima에서 유래하였으며 물건, 장소, 동물,, 식물, 바위, 강, 날씨, 물건, 단어까지 특정한 영혼적 특질을 가지고 있다는 종교적 믿음이다.

거의 모든 문화권에서 의인화된 문화의 산물들과 의인화된 동물들이 등장하는 것을 발견할 수 있다. 문학에서는 우화, 동화 등에 많이 등장하며 근현대 특히 아동문학에 많이 등장한다. 가령 이상한 나라의 앨리스, 키플링의 정글 북, 곰돌이 푸우 등 우리에게 익숙한 많은 문학과 영상에서 접한 캐릭터들은 의인화된 형태들이다. 또한 판타지 장르인 톨킨의 반지의 제왕, 톨킨 박사 에릭 칼의 배고픈 애벌레 등도 이와 같은 의인화와 효과적으로 사용된 유명한 이야기들이다. 우리에게 친근한 디즈니 만화들의 미키마우스, 도널드덕, 구피, 벅스버니 등부터 닌자 거북이, 게임 수퍼마리오, 판타스틱 미스터 폭스 등의 애니메이션들도 모두 의인화를 바탕으로 이야기를 전개한다.

심리학적으로는, 의인화는 지각과정의 일부로, 인간이 다른 인간을 빠른 판단을 위해 비인간적 개체를 비유대상으로 삼아 빠른 사고를 위한 스키마 schema 로 사용 하고 저장하기 위한 것이라는 의견도 있다. 이와 같은 스키마 사용으로 기억하기가 쉽고 또한 인간이 외로움을 해소할 수 있는 방식이기도 하다는 것이다.



[그림 3-5] 구석기 시대의 사자 머리를 가진 동물 조각, BC 32,000, 아킴볼도의 이미지

3.3. 유령

본 소설에 등장하는 주요 등장인물이 바로 유령이다. 소설의 제목에도 도시라는 주제와 함께 등장하는 상징적 존재이다. 죽어있지도 살아있지도 않은 이 존재는

소설의 경성이란 공간을 환상적이면서 기이한 곳으로 만들어주는 주요 역할을 한다. 유령이란 이 세상에 없어야 하는 존재가 이승에 출현하여 놀라움과 공포를 불러일으키는 현상을 말한다. 유령이란 단어의 영문인 팬텀 phantom은 판타즘 phantasm (환영)을 뜻하는 고대 그리스어 판타스마φάντασμα (phantasma)에서 파생된 단어이며 이는 환상성 fantasy 와 연관된다. 영혼은 영혼의 세계가 있어서 죽으면 그 세계로 떠나가지만 세상에 미련이 있거나 집착이 있을 때 영혼의 세계로 가지 못하고 세상을 떠돌게 되며 이것이 소위 우리가 말하는 유령이라는 것인데 유령이란 결국 우리의 정상적 현실과 질서에서 거부하는 불길한 존재이다. 유령이란 표현은 존재하며 존재하지 않는 개념을 표현하기 위해서도 이용되는데 가령 유령회사, 유령문자라는 표현 등에서 볼수 있다. 유령은 공포를 불러일으키는 말이다. 유령이 두려운 이유는 존재의 여부를 알 수 없는 대상이기 때문이다.

중세인 들은 신비하고 이상한 힘들이 불가해하게 세상을 지배한다고 생각했다. 흔히 판타지물 에서 보이는 천사, 악마, 마녀, 요정, 엘프, 인간 같은 동물 들이 실제 존재한다 믿었다. 이런 미신적 사고는 현대에 와서 사라진 것은 아니다. 사람들은 아직도 사후세계를 생각하고 점을 보러 다니며 몸이 죽어 사라져도 몸이 그릇처럼 담고 있던 정신은 사라지지 않는다는 생각을 한다. 이런 개념은 영혼이란 관념과 무한이란 존재를 믿는 종교를 지속시키는 원동력이 되는 것일 테다.

최근에도 귀신을 다룬 영화나 방송 드라마는 항상 인기를 끈다. 작년에 가장 유행한 드라마는 ‘도깨비’란 이름을 가지고 있었다. 문학에서도 유령이 등장하는 유명한 콘텐츠에는 헨리 입센의 ‘인형의 집’, 헨리 제임스의 ‘나사의 회전’ 등

문학작품도 있으며, 뮤지컬 오페라의 유령, 영화 고스트버스터즈, 만화 고스트바둑왕, 영화 사랑과 영혼, 꼬마 유령 캐스퍼 등이 유령이 주인공으로 등장하는 유명한 콘텐츠 들이다. ‘유령 이미지’는 예술작품 외에도 다양한 이미지들 속에서 설명될 수 있다. 공포의 형식으로 다가오는 유령이미지는 현실의 강고한 스크린 뒤에 감춰진 진리에 도달하고자 하는 인간의 원초적 욕망에 불을 지피는 역할을 한다. 또한 유령은 우리의 삶이 좌초할 때, ‘제대로’ 흘러가지 못할 때 비로소 출현하는 존재라고도 볼 수 있다.

유령의 특성은 아래와 같다.

외형적특징
서양적 유령은 하얀 포대처럼 생겼으며 발이 없다. 외모나 복장은 생전 그대로이다. 핏기가 없으며 죽었을때 몸이 훼손된 형태가 그대로 나타나기도 한다. 특히 처녀귀신은 하얀 소복을 입고 나타나는 경우가 많다.
능력적 특징
물건을 만지거나 들 수가 없다. 만지려 하면 통과해 버린다. 이는 유령이 비물질적인 존재라는 것이다. 부분적으로 물체를 직접 만지는 등 물리력을 행사할 수 있다. 생명체에게 한기를 느끼게 하기도 한다. 등등 떠다니거나 걸어 다니기도 한다.
사회적 특징
이승에 대해 미련을 두고있다. 미련을 해소하면 성불한다. 원한을 가지고 죽게 되면 악령이 된다. 원한을 풀어주면 성불한다.

자신이 죽은 지 모르고 떠도는 유령도 있다.
 성불하면 이승으로 돌아오지 않으나 저승에서 임무나 계시를
 위해 특정인에게 나타나기도 한다.

[표 1-1] 유령의 특성



[그림 3-6] 연화배경 도깨비와 산수배경 도깨비 문양전, 백제, 국립부여박물관

유령과 혼동되어 사용되는 소설에 등장하는 다른 개체는 도깨비이다. 소설에서 도깨비와 유령은 모두 이승과 저승의 사이에 존재하는 있어서는 안 될 어떤 것을 상징하는 존재로 유사하지만 등장하지만 도깨비는 유령과는 사뭇 다른 환상속의 존재이다. ‘도깨비 조화 부리듯 한다.’ ‘도깨비한테 흘렸나 보다.’ ‘낮도깨비 물 건너가는 소리 한다.’ ‘도깨비 방망이를 다오’ 한국에는 도깨비와 관련된 많은 속담들이 존재하고 늦은 밤 산길을 걸다가 도깨비를 만났다는

이야기도 수없이 전해진다.

도깨비는 독각귀 獨脚鬼등의 이름으로 불리기도 한다. 삼국유사등 여러 문헌에도 기록되어 있는 것을 볼 때 삼국시대도 도깨비에 대한 믿음이 있었던 것으로 보인다. 도깨비는 형태가 보이는 도깨비와 그렇지 않은 도깨비가 있는데 불도깨비·거인도깨비 등과 같이 가시적인 도깨비와 형체는 보이지 않고 사발 깨지는 소리, 말발굽소리, 기왓장 깨지는 소리와 같이 비가시적인 도깨비가 있다. 형태가 있는 도깨비는 머리를 풀어헤치고 다니거나 한 개의 다리로 꺾충꺾충 뛰어다니거나 하늘까지 닿는 큰 몸으로 구름을 헤치며 다니기도 한다고 전해진다. 도깨비는 세계 모든 민족이 제각기 묘사하는 초자연적 존재와 유사하면서도 한국적인 특성을 지니고 있다. 귀신과 도깨비가 다른 것은 도깨비는 귀신처럼 악독하게 사람을 헤치지는 않는다는 것이다.

외형적특징
남자의 형태이다.
피부가 적, 청, 황색 등이다.
키가 크다. 키가 너무 커서 옷을 해 입지 못한다.
호랑이 가죽 등의 띠를 둘렀다.
무거운 철봉을 지녔다.
눈이 하나나 두 개다.

이빨이 날카롭다.
 발이 하나이기도 하다.
 털투성이다.
 머리에 뿔이 나있다.
 등불도깨비, 달걀도깨비, 명석도깨비, 소리만 내는 도깨비 등
 다양한 종류가 있다.
 도깨비불의 형태로 출현하기도 한다.

목격 장소

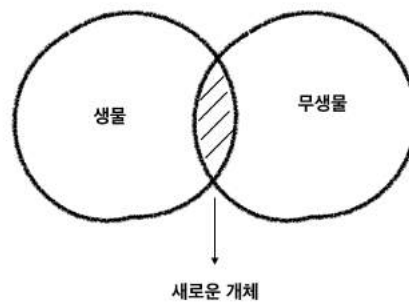
산과 갯벌에서 자주 관찰된다.
 들판·산길·계곡·절간이나 험 집이나 폐가 등 음습한 곳에
 살며 목격된다.
 커다란 절벽, 오래된 나무, 계곡 등에서 만날 수 있다.
 일반적으로 인간의 거주지에서 떨어진 곳으로, 마을에서
 떨어진 다리나 문 등 이계(타계)와의 접점에 자주 나타난다.
 저녁부터 새벽까지의 밤 사이에 주로 목격된다.

사회적 특징

심술궂은 장난을 좋아한다.
 피가없고 미련하다.
 투명해지거나 신통력을 가졌거나 변신하거나 괴력 등의
 능력을 가지고 있다.
 물건이나 돈을 만들어낼수 있다.
 식인적 성질을 가졌다.
 빌린 돈을 갚아준다는 등 윤리적 특성을 가졌다.
 공포의 대상이나 인간의 무용과 지혜로 퇴치되거나 추방된다.

나무, 돌 등 자연물이 변하거나 쥔신, 방석, 부지깽이 등 사람의 손이 타고 여성의 혈흔이 닿아 생성되며 사람의 영혼이 귀신으로 변화하는것과 다르다.

[표 1-2] 도깨비의 특성



[그림 3-7] 새로운 개체 생성

IV. 그림책에 관한 연구

4.1. 글과 그림, 그림책

‘도시와 유령’의 텍스트는 그림책이라는 매체 형태로 작업을 진행했다. 그림책은 책인 동시에 글 뿐 아니라 그림을 동시에 다루는 특징적 매체이며, 필연적으로 글과 그림이 관계를 맺으며 독자는 이 관계를 읽어낸다.. 인류 문명사에서 기호와 이미지는 공동의 조상을 가지고 있다. 글자는 애초에 그림으로 나타난 이미지였으며 순수한 그림문자인 상형문자는 글자의 원형이자 뿌리다. 이와 같은 상형문자의 흔적은 중동, 유럽 남동지역, 이집트, 중국, 마야문명 등에서 다채롭게 발견된다. 고대사회가 발전하며 뜻을 그림으로 형상화시켜 보존하는 것, 즉 말을 글의 형식으로 전환시키는 것이 음을 영원하게 간직할 수 있는 방편으로 여겨지기 시작했다.

문자가 기억을 대신하는 매체로 사용되기 시작하여, 인쇄물이 귀했던 중세의 필사된 문자는 항상 장식적인 그림의 요소와 문자가 함께 합성된 것을 볼 수 있다. 단순히 주어진 문자를 배치하여 개념을 나열하기보다는 문자를 생명력을 가진 표현의 도구로 사용하여 문자로 표현하는 내용을 더 풍부하게 서술하고 문자가 말하고자 하는 의미들을 더욱 잘 기억되도록 자극하는 방편이기도 했다. 그림문자는 청각적인 구어로부터 유래한 문자와 시각적인 그림의 두 가지 요소가 합쳐진 시각과 청각이 합성된 공감각적 synesthesia 표현 형태라고도 볼 수 있다. 때문에 두 가지 이상의 감각을 함께 사용하는 문자와 그림의 합성은 문자 기록이 귀했을 당시에 회상 효과를 높여주는 효과가 있었던 것이다. 하지만 인쇄가 발달된 19세기 이후 유럽에선 글과 그림의 관계가 변모하여 문자는 개념의 세계로 또 그림은 시각의 영역으로 현재와 같이 이분화 되었다.

프랑스의 기호학자 롤랑 바르트 Roland Barthes 는 그로가 그림의 관계를 고정 ancrage 와 중계 relais 의 기능으로 구분하였다. 그림이 의미하는 바는 마치 ‘떠도는 사슬고리 ‘une chaînes flottantes’ 처럼 의미가 명확하지 않아 다의적인데 글이 그림의 의미를 설명하고 고정하여 명확히 한다는 것이다. 한편 글은 그림을 명명하며 설명하기만 하는 것이 아니라 서로 서술하는 상보적인 관계를 이루어 중계의 역할을 하기도 한다.⁸⁾

보통 글과 그림의 관계를 정보 전달의 측면에서 본다면 두 체계 중 하나가 주정보를 다른 하나가 부가적인 잉여정보를 전달하게 된다. 먼저 그림이 주정보, 글이 잉여정보를 전달할 경우의 예가 픽토그램이다. 픽토그램은 단순히 시각화된 그림 언어로써 언어를 뛰어넘는 직감적인 정보전달을 위해 사용된다. 화장실 표시같은 픽토그램 밑에 문자를 사용한 설명이 들어간다면 이때 그림이 주정보이며 글은 잉여정보이다. 반대로 교육교재의 텍스트에 그림이 보충적으로 사용된다면 문자텍스트가 주정보이고 그림이 잉여정보의 역할을 한다. 보통 그림과 글은 함께 사용될 때 서로 서술하거나 또는 기술하여 상호 보완적으로 기능한다.

요약하자면 문자는 시각적인 면과 청각적인 면을 동시에 포함하고 문자는 선형적이고 더디게 이해되지만 그림은 즉각적인 이해를 가능하게 한다. 또한 문자는 뇌의 언어적인 부분과 시각적인 부분을 함께 사용한다. 문자는 관습에 의한 문법을 가지고 있고 그림 또한 문자처럼 정밀하진 않지만 형태와 뉘앙스를 통해 커뮤니케이션을 할 수 있는 구조를 가지고 있는 것이다.

8) 이푸로니, 픽토리얼 타이포그래피의 모호성에 관한 연구

4.2.1. 현대의 그림책

일러스트레이션의 대표적인 사용처는 그림책이다. 그림책과 일러스트레이션의 역사 일러스트레이션에 대한 연구는 대부분 텍스트를 서술해주는 이미지의 역할 중심으로 이루어져 왔으며, 설명적이고 서술적인 일러스트레이션에 대한 연구가 주를 이루고 있다. 일러스트레이션의 역사는 인류의 역사의 기록인 동굴벽화에서부터 시작되었고 산업혁명을 거치며 대량복제를 통해 이미지의 재생산이 쉬워지고 산업에 이미지를 쉽게 사용하게 되면서 현대의 일러스트레이션이라는 개념이 성립되었다. 하지만 산업과 사회구조가 바뀌어 가면서 일러스트레이션의 역할과 의미도 함께 바뀌어가고 있다.

그림책의 표현은 그림을 연속적으로 전개하고 또한 언어인 텍스트의 표현을 그림에 더하면서 생겨난다. 그림책은 미술적 요소와 문학적 요소를 함께 포함하고 있는 것이다. 현대의 그림책론의 출발점은 대부분 어린이 그림책인데 그림책의 수요와 시장, 표현방식과 기대, 수요 등은 변화해왔고 그림책에 대한 표현의 폭과 가능성도 넓어졌다. 현대적인 그림책에선 작가들의 개성 넘치는 그림과 표현이 늘어가고 있으며 그림책이라는 장르 자체도 발전하여 기존의 그림책 개념을 넘나드는 그림과 글을 함께 사용하는 매체라는 인식으로, 텍스트를 서술해주는 그림의 역할에서 발전하고 있다.

그림책은 회화처럼 정지된 static 이미지들이 영화 또는 만화처럼 연속적으로 구성되어 글과 그림으로 이중 서술되는 서사적 매체이다. 그림책의 구조적 구성 요소는 레임은 판형, 양면 펼침, 페이지, 내적프레임 등이다. 그림책이 가진 프레임은 그림책을 회화 등의 타 작업매체와 구분지어주는 주요한 특징이다. 현대의 그림책은 어린이만을 위한 것이 아닌, 하나의 표현을 위한 매체형태로

여기는 작가들과 독자들이 늘어나고 있으며 이런 작가들이 많아지면서 그림책의 출판 내용도 다양해지고 있다. 이는 예술표현 장르로서의 그림책의 영향력 또한 커지고 있다는 것이다.

4.2.2. 환상 그림책

대다수의 그림책은 현실보다는 상상과 환상을 보여준다. 작가의 이야기의 몰입도, 이의 시각적인 상상력, 이야기와 시각적 상상력이 혼제된 비현실 세계의 체험이 그림책을 보게 되는 큰 이유일 것이다. 환상이란 현실과는 다른 내용으로, 일상을 벗어난 일탈감을 느끼게 해준다. 환상 표현의 역사는 아주 오래되었다. 신화, 설화, 우화, 동화 등도 판타지의 일부이다. 말하는 동물들과 기관차, 사람의 옷을 입고 이야기하는 동물들, 사람의 형상을 한 괴물 등은 환상 그림책에 등장하는 매력적인 캐릭터들이다.

판타지는 현실과 다른 초자연적 대상, 소재, 사건을 중심으로 전개되는 이야기이며, 과학과 이성보다는 마술과 마법, 혼돈으로 이루어지며 현실의 시공간의 제약을 벗어난다. 하지만 대다수 판타지는 그 텍스트 나름의 세계관과 논리를 지닌다.

판타지 그림책은 현실세계의 거울이라고도 할 수 있다. 현실세계와 다른 모습을 제시함으로써 현실세계를 더 분명하게 드러내고 탐색 할수 있는 계기를 통합적이고 분명하게 부여하기도 한다. 환상 그림책에서 자주 다루는 주제, 인물, 배경 등은 다음과 같다.

1) 주제

판타지에서 다루는 주제는 리얼리즘에서 다루는 주제 모든 것을 포함할 수 있다. 일상에서 시작하여 재미, 넌센스, 선악구도, 삶과 죽음, 희노애락 등 모든 것을 포함한다. 사실주의와 판타지는 양 극단에 있다기 보다는 문학적으로 비슷한 주제를 다르게 그리는 방식이기도 하다.

2) 인물

판타지에 등장하는 인물들은 평범한 인간을 포함하여 비범하거나 초현실적이거나 초자연적인 캐릭터들이 많다. 가령 말하는 동물들이나 살아 움직이는 무생물들이 그 예이다. 또한 도깨비, 유령, 요정, 마녀, 엘프 등 초현실적인 인물들이 주로 전래동화 등에 많이 등장하였으나 현대에 이르러는 의인화된 동물과 무생물들이 자주 등장한다.

3)배경

주제, 인물에 비해 판타지의 배경은 더욱 자유롭다. 시간적으로도 공간적으로도 언제이건 어디건 넘나들며 이동이 가능하며 제약이 없다.⁹⁾

9) 현은자, 그림책의 이해

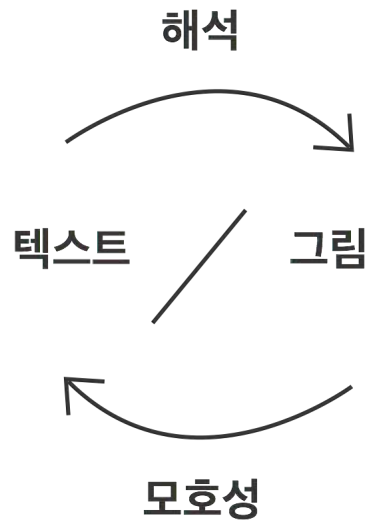
4.2.3. 편집방식, 연속성과 배열

그림책은 글과 그림들이 어우러져서 독자들의 교육이나 정서를 위한 창작물이다. 그림의 연속성은 독자가 이야기를 자연스럽게 따라 읽을 수 있게 만들어 주며, 독자가 이야기를 이해하는 과정에서 독자들의 상상력을 자극하게 된다. 작가가 상상한 이야기는 책이라는 물리적인 매체 안에 담길 수밖에 없다. 하나의 그림과 또 다른 하나의 그림을 어떠한 방식으로 분해하고 조합하고 연결하느냐에 따라 적합한 의미를 전달할 수 있다.¹⁰⁾

그림책의 이야기 구성은 몽타주 이론과 유사한 시각적 소통방식을 가지고 있다. 구조적 환상표현에 자주 사용되는 구조 중 하나는 몽타주 기법이다. 이는 하나의 패턴에 따라 배치하는 것이 아니라 마치 퍼즐 조각을 맞추는 것처럼 구성되는 이야기들은 인물과 공간에 의한 환상보다 더욱 강렬한 환상성을 자극할 수 있다. 그림을 선택하고 조합하는 방식으로 이야기를 구성해야만 하는 글 없는 그림책은 '하나의 샷 shot 은 다른 샷 shot과의 관계 속에서 그 의미가 탄생한다'²⁾는 몽타주 montage 의 기본 원리와 유사한 방식으로 이야기를 한다.

몽타주 montage는 프랑스어의 '조립하다'는 의미의 동사형인 몽테 Monter에서 유래한 용어로, 부분들을 조립하여 하나 전체로 완성한다는 뜻이다. 영화에서 주로 사용되는 표현으로, 영화는 촬영되는 것이 아니라 조립되는 것, 따로 촬영된 장면들을 결합하고 현실과 다른 영화적 시간과 공간을 만들어 낸다는 것이다.

10) 문철, 이유림, p3



[그림 4-1] 텍스트와 이미지의 상호작용

몽타주와 유사하지만 다른 형식으로 진행되는, 그림책의 일종인 만화에서는 텍스트와 그림이 좀 더 밀접하게 합쳐지며 독자가 내용을 읽게 된다. 텍스트와 이미지가 일반적인 텍스트를 담은 책보다 동시적으로 읽히는 만화는 영화와 흡사한 연속예술적인 특성을 가지고 있다. 프레임 사이에 생성되는 만화의 공간은 영화의 시간과 비슷하게 작용하기 때문이다. 만화는 정보전달, 미적인 효과 등을 위해 이미지를 의도적으로 병렬적으로 배치하기도 한다.

다시 그림책으로 돌아오자면, 텍스트와 이미지의 배치의 문제를 넘어 책은 건축적이고 선형적이며 다차원적인 공간이다. 이미지와 글을 함께 사용하는 그림책의 내용은 공감각적이기도, 연속예술적이기도, 단순한 그림과 글을 읽는 것 이상의 또다른 경험을 선사하기도 한다. 책을 구성하는 일반적인 본문 외에 내용

을 구성하는 제목, 부제, 필명, 서언, 헌사, 제사, 서문, 중간 제목, 주석, 에필로그, 후기, 페이지 넘버 등의 요소와 내부공간, 외부공간, 책 등, 거터, 마진, 책날개 등 다양한 공간, 종이의 질감, 두께, 무게감 등 다양한 요소들이 텍스트와 이미지를 해석하게 하고 경험을 구성해주는 요소로 함께 작용한다. 언어적인 텍스트가 아니지만 전체의 경험과 텍스트를 읽어나가는 경험의 총체를 구성하는 것이다. ¹¹⁾

본 작업에서는 원문 텍스트의 읽히는 방식을 조절하기 위하여 위와 같은 점들을 감안하여 텍스트와 이미지가 함께 읽히는 속도, 배치, 배열, 연속적 효과 등을 고려하였다. 또한 책 전체의 구조, 배열, 종이, 두께, 질감 반사 등 비언어적 요소들을 총체적으로 고려하여 최종 책 형태를 디자인하였다.

11) 파라텍스트 [Para-texte] (문학비평용어사전, 2006. 1. 30., 국학자료원)

V. 작품연구

5.1 발상

작업을 위해서 도시란 주제를 표현하기 위한 텍스트로 도시와 유명이란 단편소설, 표현방식은 이상하고 환상적인 표현을 위해 글과 그림을 함께 사용하였으며 매체로는 그림책을 선택하였다. 환상적인 이미지를 만들기 위해 텍스트를 분석하고 이미지의 톤을 선택하려 했으며 의도적인 우연을 만들어 이상함을 표현하려 했다. 또한 제어할 수 없는 것들을 제어하려는 노력을 했다.

다양한 테스트와 스케치, 실험들을 걸치며 봉착한 어려움은, 환상적이며 이상한 이미지를 만들어내려 노력을 했지만 이미지를 만들 때 특정한 의도를 가지고 계획적으로 문제를 해결하여 이미지를 만드는 것이 매력적인 이미지로, 그리고 환상적이며 이상함이 인식되는 이미지로 이어지지 않는다는 것이었다. 익숙한 방식으로 이미지를 만들어내는 것보다 어느 정도 우연성이 작업과정에 개입될 때 환상적으로 느껴지는 낯설며 매력적인 이미지가 만들어진다는 것에서 착안하여 칼 게르스너의 드로잉 프로그램을 적용하여 작업을 하였다.

칼 게르스너 Karl Gerstner는 1930년 스위스 바젤에서 태어나 화가로 활동하기도 하고 시각디자이너로 활동하기도 한 그는 1959년부터 Markus Kutter 와 함께 디자인 에이전시 GGK를 만들었다. 게르스너는 디자인을 결정요소를 뽑아내어 결합하는 것이라고 정의하였다. 그의 디자인 이론들은 대부분 디자인 문제를 이해하고 요소를 결합하는 디자이너의 결정능력에 관한 것들이다. 문제의 해결을 위해서 디자이너는 문제를 이해하고 이후에 디자이너는 이지적 기준들을 생성해, 직감보다는 체계적인 접근에 의해 창의적 결정들을 할 수 있다는 것이다. 그가 말하는 기준들은 의식적으로 디자이너가 이해한 디자인문제를 접근하기 위해 생성한 변수들이다. 게르스너에게 이런 기준들은 체계적인 법칙 또는 변수

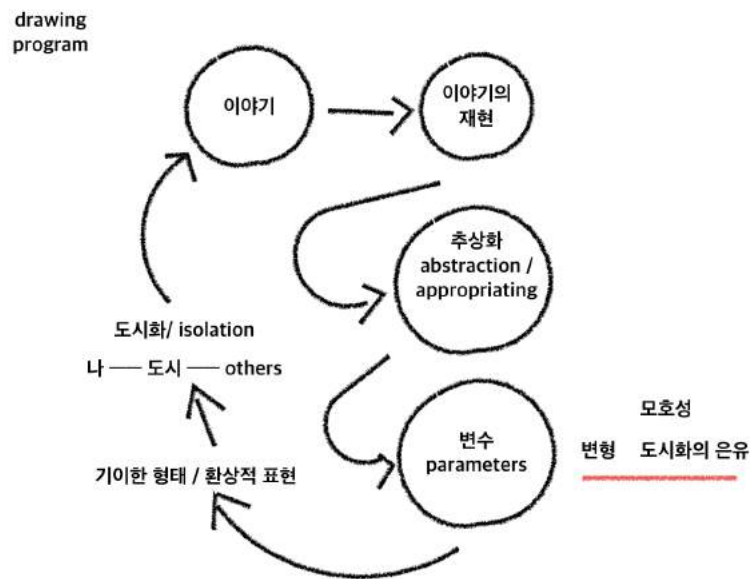
들의 형태로 사용되었는데 그는 이것을 ‘프로그램 programme’ 이라 칭하였다. 1964년 게르스너는 그의 이론을 기술한 ‘프로그램 디자인하기 Designing Programmes’ 라는 책을 저술하였다. 이런 접근법은 문제의 특질에 따라 달라진다는 것을 주지해야 할 것이다. 그는 이런 방식을 디자인과 회화 모두에 사용하였다.

형태를 만들어내기 위해 문제를 이해한 후 이를 특정 변수를 지정한 프로그램으로 변주하고 생성하여 디자이너는 일부러 랜덤하게 형태들을 만들어내지 않아도 되며 변수를 잘 정의하면 다양한 형태들을 체계적으로 생성해내게 되며 빠르게 문제해결을 위한 솔루션에 접근이 가능하다. 이런 프로그램 체계를 통해 좀 더 빨리 다양한 형태들을 만들어내고 적절한 방향성을 얻어낸다면 디자이너는 창의적인 에너지를 분산하기 보다는 빠르게 적절한 아이디어를 만들어내고, 단일 아이디어에 더 시간과 힘을 쓸 수 있을 것이라는 이야기이다. 게르스너의 프로그램은 디자인 과정을 좀 더 경제적으로 만들어주며, 그가 디자인의 체계를 구조적으로 접근한 것은 작업과정을 기계적으로 만들기보다는 오히려 좀 더 창의적인 과정과 결과를 도모하기 위함이다.¹²⁾ 이를 위해선 디자인 문제를 깊이있게 이해하고 변수를 적절히 생성하며 유연한 프로그램을 만들어내야 할 것이다. 그의 이론은 편집디자인에서의 그리드의 사용을 위한 요셉 뮐러 브로그만 Josef Müller-Brockmann 과 같은 스위스 디자이너에 의해 널리 퍼졌다.

12)

<http://www.historygraphicdesign.com/the-age-of-information/the-international-typographic-style/256-karl-gerstner>

본인의 작업을 위해 드로잉 프로그램을 게르스너의 디자인 프로그램에서 영감을 받아 생성해보았다. 앞서 분석한 스토리를 가지고 이야기를 재현해보고, 이를 시간, 공간별로 분류하여 각 섹션에 적합한 변수를 생성하고 변형하여 예상치 못한 형태들이 나오도록 환상적 표현을 모색해 본 것이다.



[그림 5-1] 텍스트와 이미지의 상호작용

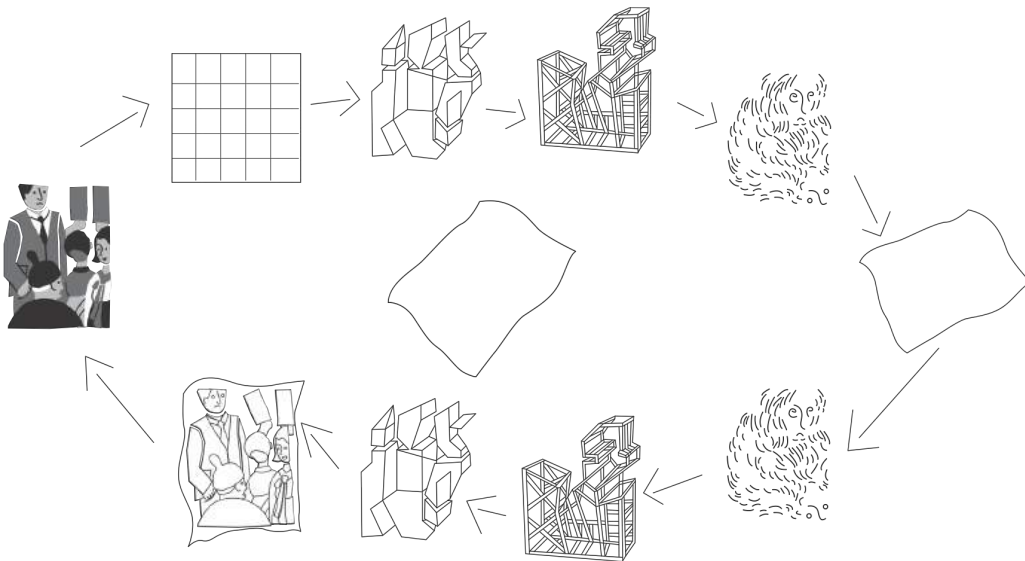
처음, 환상성을 위한 다양한 스케치들을 진행하였으며, 이후에 텍스트를 구분한 후 드로잉 프로그램을 적용하였다.

글 없는 그림책에서 해석의 여지가 풍부하고 독자의 해석을 위한 참여도가 증가되는 것처럼, 형태가 읽히기 어렵거나 해석해야 하는 정도가 커지는 본 작업과 같은 이미지들은 모호성이 증가하며 독자 참여가 늘어나거나, 텍스트의 의미

와 상관지어 이해하려는 관여도가 높아질 수 있다. 이를 각 섹션마다 다르게 하여 텍스트를 읽는 방식을 달리 접근하도록 하였다.



[그림 5-2] 각 장면의 공간별 분류



[그림 5-3] 각 장면의 형태변화 모습

5.2. 선행연구

이론적 선행연구

석사과정에서는 ‘픽토리얼 타이포그래피의 모호성에 관한 연구 :

아이코노텍스트(iconotext)를 중심으로 Study on the Ambiguity of Pictorial Typography (Focusing on Iconotexts) ‘ 라는 제목으로 그림문자가 지닌 그림과 기호로서의 문자의 중간성질에 관해 연구를 진행하였다. 시각디자인에서 명료하고 직접적인 커뮤니케이션이 필요한 부분이 있지만, 그림문자처럼 모호하고 애매한 기호-상징으로의 중간역할의 형태가 주는 이미지의 다양한 해석과 의미의 압축이 가지는 기능에 대해 연구하여 정리하고 작업을 제작하였다. 그림과 문자가 합성된 픽토리얼 타이포그래피 Pictorial Typography 에 나타나는 모호성은 시각커뮤니케이션에서 발생하는 모호성을 이해하고 실험하기에 좋은 대상이다. 문자와 그림이 섞인 픽토리얼

타이포그래피에선 문자에 그림적 요소를 혼합하여 문자 본연의 뜻 전달 기능에 부차적인 형상을 더하게 되는데 이때 의미가 모호해지는 경우가 나타난다. 문자와 그림이 합쳐진 픽토리얼 타이포그래피 중에서도 시각디자인 분야에서는 본 연구에 처음 소개되는 아이코노텍스트 iconotext 는 문자에 그림의 특성을 가장 많이 반영시켜 모호성을 극대화한 표현수단의 개념이다. 석사 연구 논문에서는 픽토리얼 타이포그래피에서 그림과 문자가 합성되었을 때 모호성이 작용하는 방식을 이해하기 위해 아이코노텍스트를 대상으로 삼아 연구를 수행하였다. 모호성의 특성인 잉여성, 유희성, 복잡성의 세 가지 효과를 통해 아이코노텍스트에서 발현되는 모호성이 관조자에게 하나의 상징으로 인지된다는 과정을 포착해 이를 작품에 응용하였다.

본 논문에서 진행하는 그림책에서 ‘글과 그림이 하나 되는’ 개념의 그림책 작품 연구는 본인이 석사과정에서 수행한 연구주제의 연장선 상에 있으며 또한 ‘환상성’을 다루었다는 점에서 선행연구의 ‘모호성’ 연구와 연계성이 있다.

작품 선행연구

최종 제작할 그림책 ‘도시의 유령’ 작업은, 과거에 본인이 작업하였던 ‘이상한 도시’의 평면그림에서 시작되었다. 서울의 지도 형태에서 출발하여 드로잉과 패턴 형식으로 선행작업을 진행하였다.

도시는 우리가 거주하고 있는 공간, 환경, 그 자체이다. 하지만 그 구조나 양상은 거대하고 압도적이며 괴이한 uncanny 느낌을 주는데, 우리가 거주하고 있어 친숙하면서도 불가해하고 이해하기 어려운 공간이자, 유기체처럼 성장하고 반응하는 거대한 구조물로 인식된다.

기본 모듈인 서울 지도는 도시의 도로들의 형태가 개미집과 같은 패턴을 이루고 있다. 이와 같은 형태가 식물이나 동물의 혈관이나 vessel 과 같은 유기적인 형태라는 것에서 착안, 도시를 작은 단위의 세포와 같은 유기체들이 모여 전체의 몸을 이루는 거대한 유기체라는 생각에서 작업을 시작하였다. 구조의 형태를 지니게 된 도시엔 생물체의 '피'와 같은 전기가 흐르면서 생명체처럼 동력이 생기고 에너지를 발산하며 살아나게 된다. 이 도시 안에서 동력의 거점은 각 건물들이나 구조물들인데, 전기가 들어오면서 구조물들은 알 수 없는 동물들처럼 형태가 변하면서 도시는 불가해한 변신의 변신이 꼬리를 잇는 동물원처럼 형태가 변해가는 내러티브를 가지게 된다.

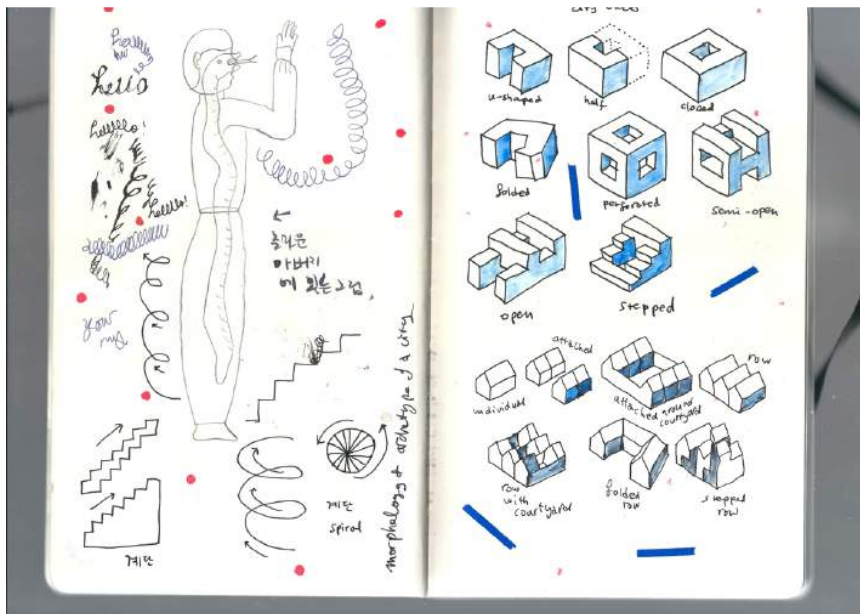
선행 작업에서는 이와 같은 변화의 장면들을 스케치하였고, 이를 그림, 패턴, 짧은 애니메이션 등으로 작업하였다.

5.3 작품제작과정

자료조사

작업과정은 텍스트의 분석, 이미지의 톤을 만들기. 그리고 환상성과 이상함을 위한 표현을 하기, 이를 위해 의도적 우연을 만들거나 제어 할 수 없는 것을 제어하기 등의 방식을 적용하였다. 환상성 표현을 위한 것이다.

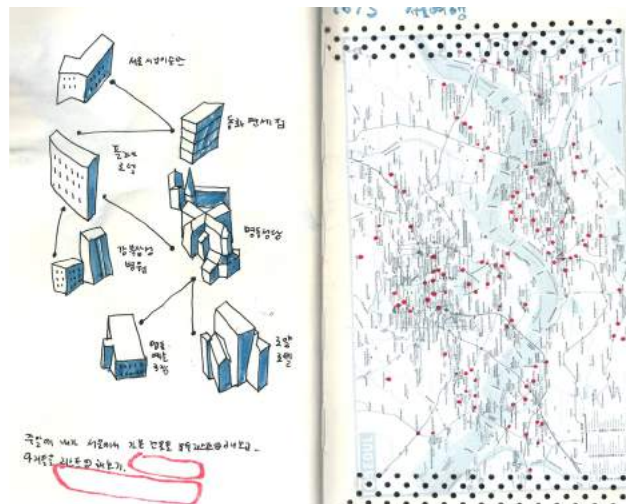
아래는 ‘도시의 유령’의 구조를 파악하려 도식화 한 내용과 이를 위한형태 연구 스케치들이다.



[그림 5-5] 스케치 과정



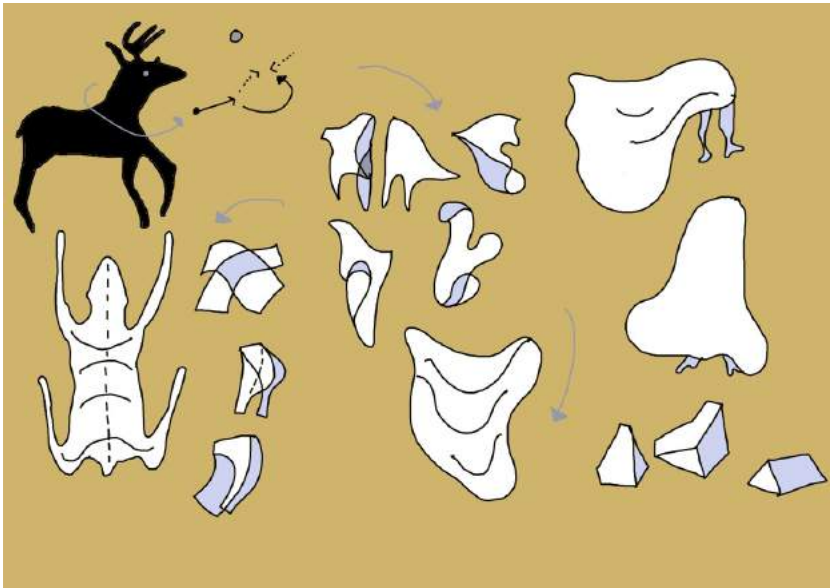
[그림 5-6] 스케치 과정



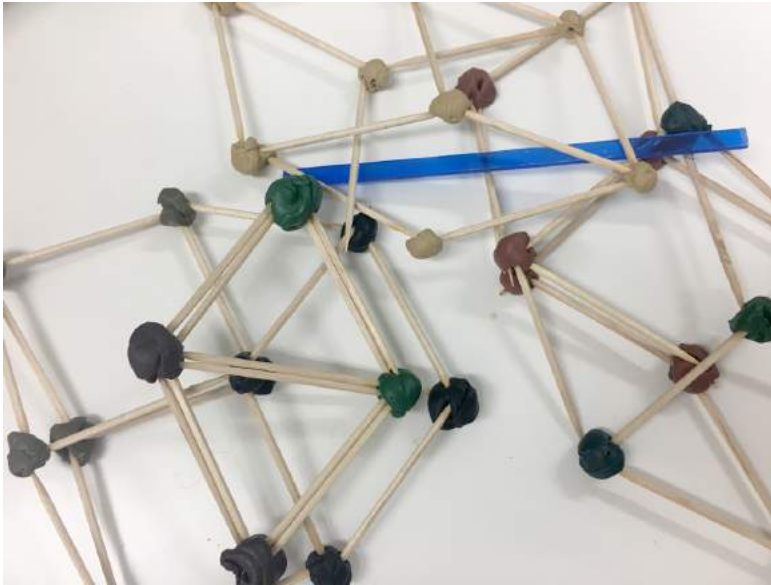
[그림5-7]스케치 과정



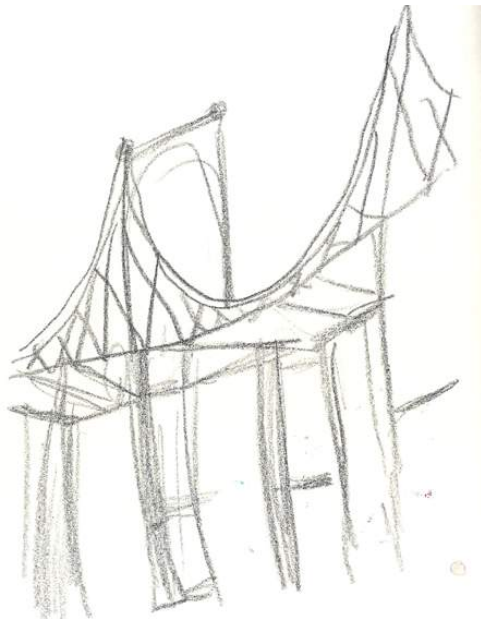
[그림5-8]스케치 과정



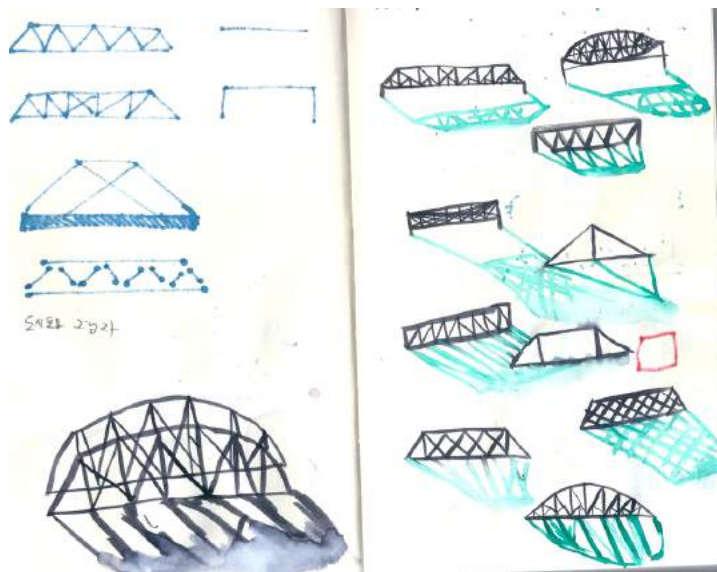
[그림5-9]스케치 과정



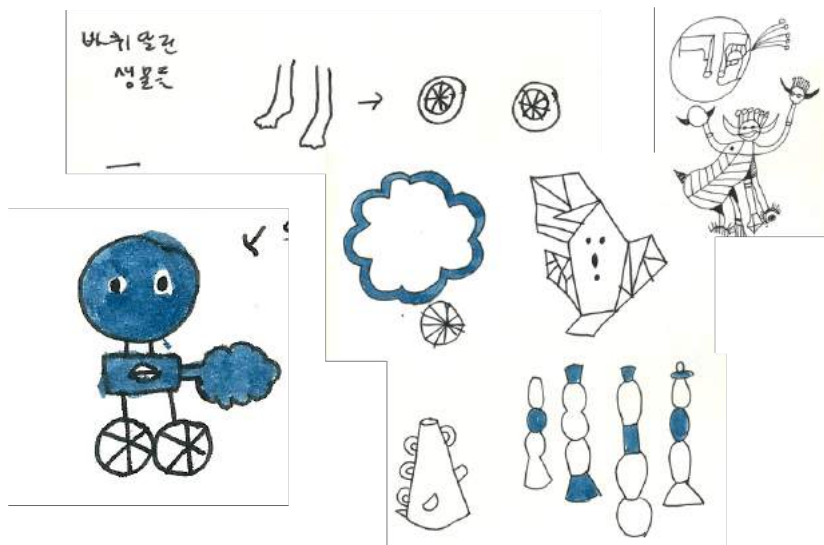
[그림5-10]스케치 과정



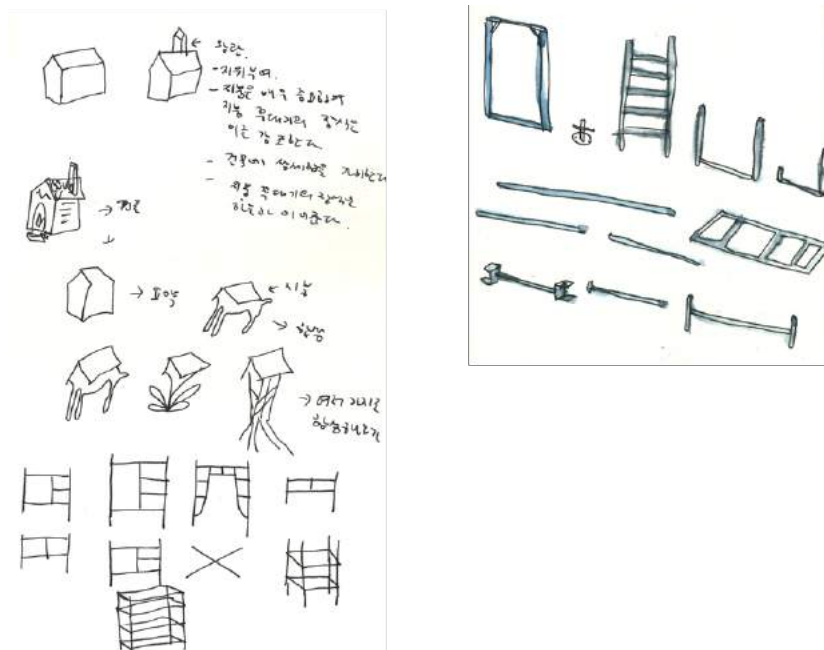
[그림5-11]스케치 과정



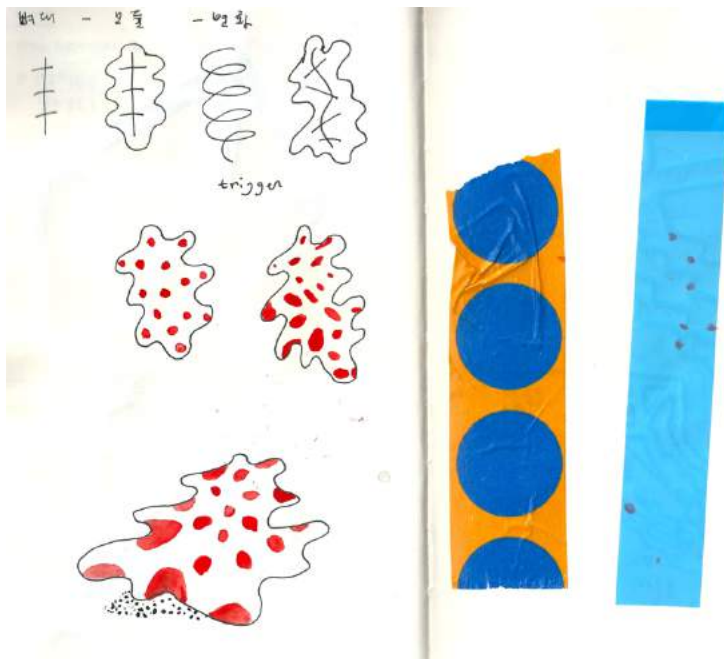
[그림5-12]스케치 과정



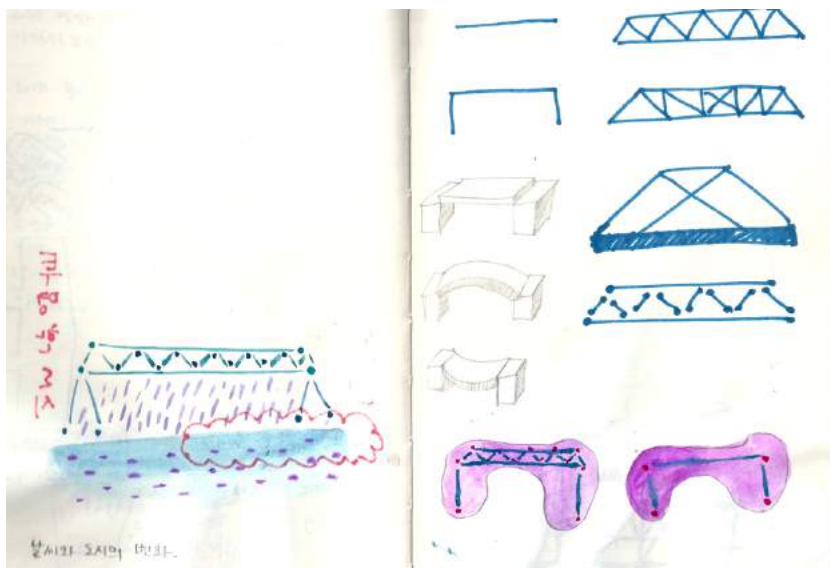
[그림5-13]스케치 과정



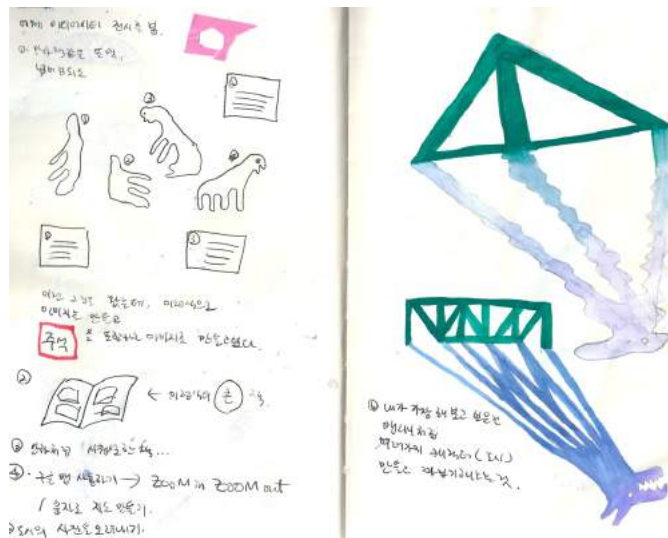
[그림5-14]스케치 과정



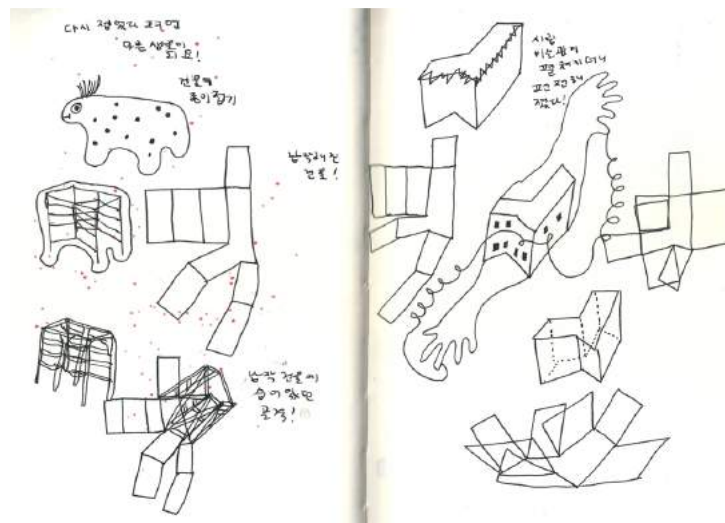
[그림5-15]스케치 과정



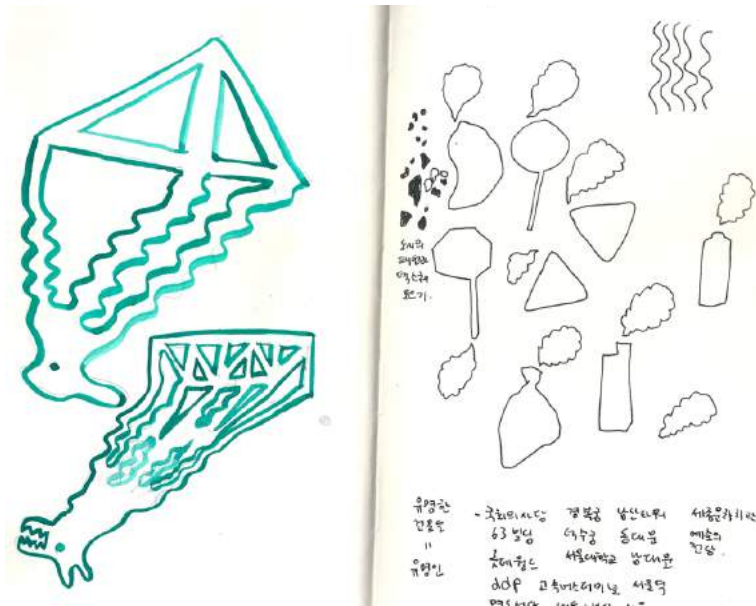
[그림5-16]스케치 과정



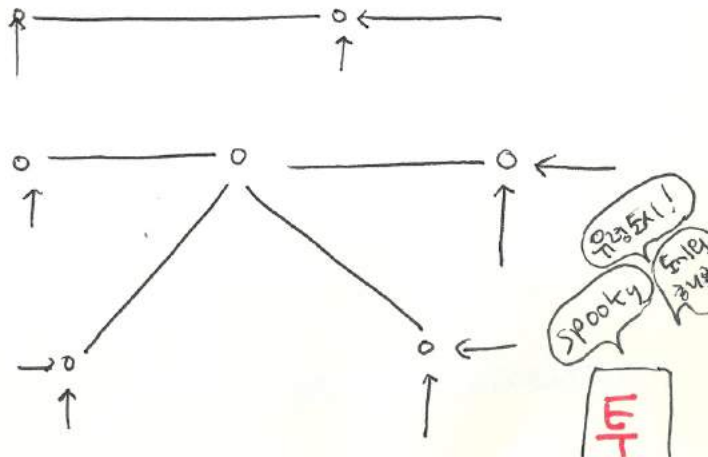
[그림5-19]스케치 과정



[그림5-20]스케치 과정

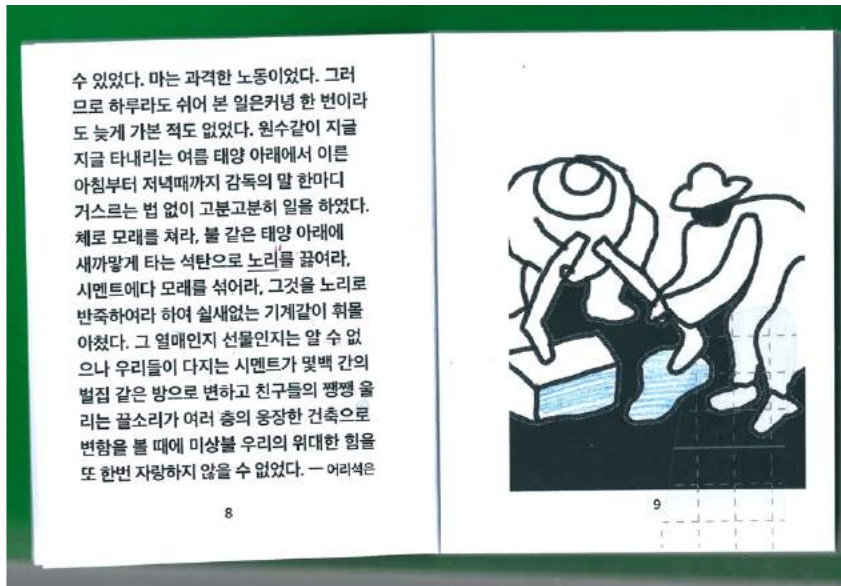


[그림5-21]스케치 과정

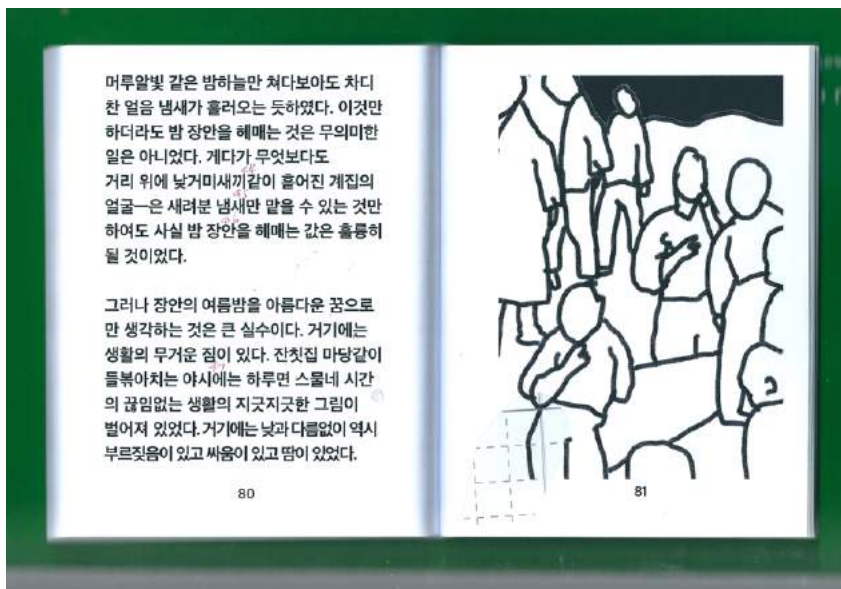


[그림5-22]스케치 과정

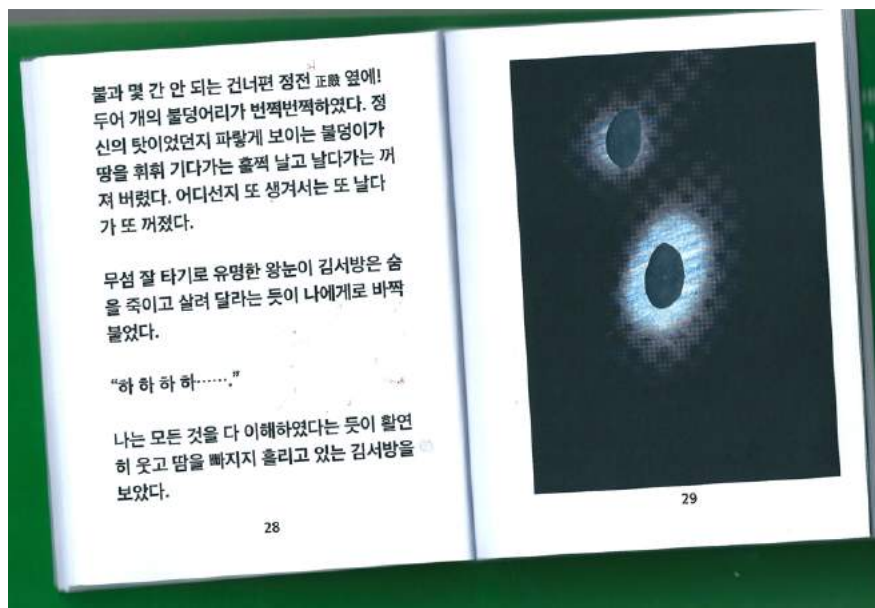
5.4 최종작품



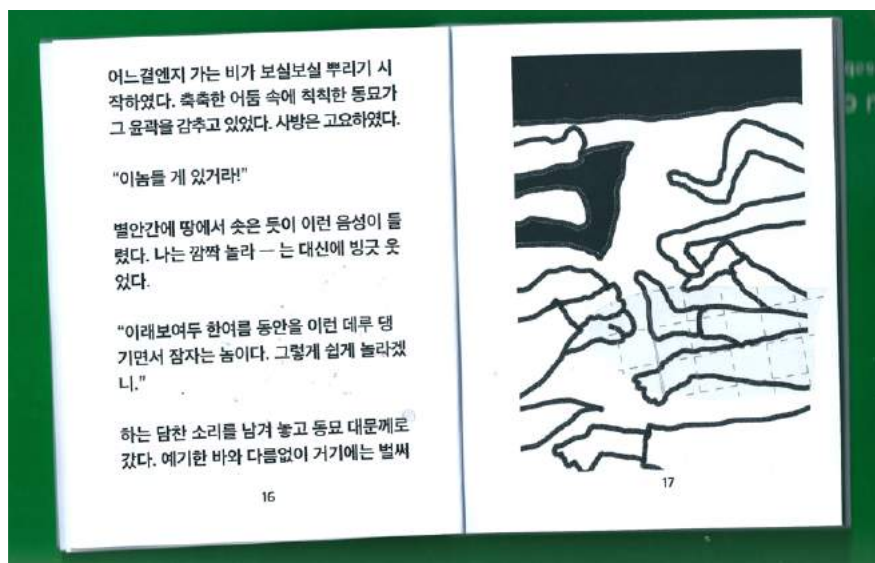
[그림5-24]스케치 과정



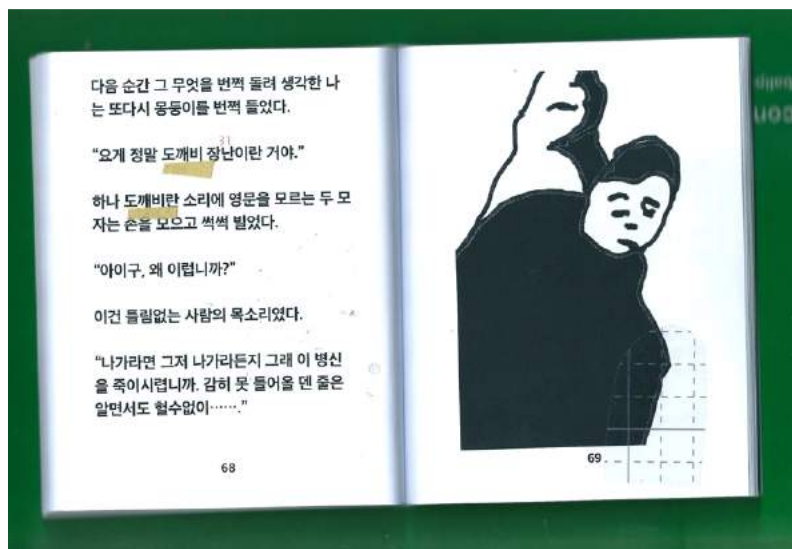
[그림5-25]스케치 과정



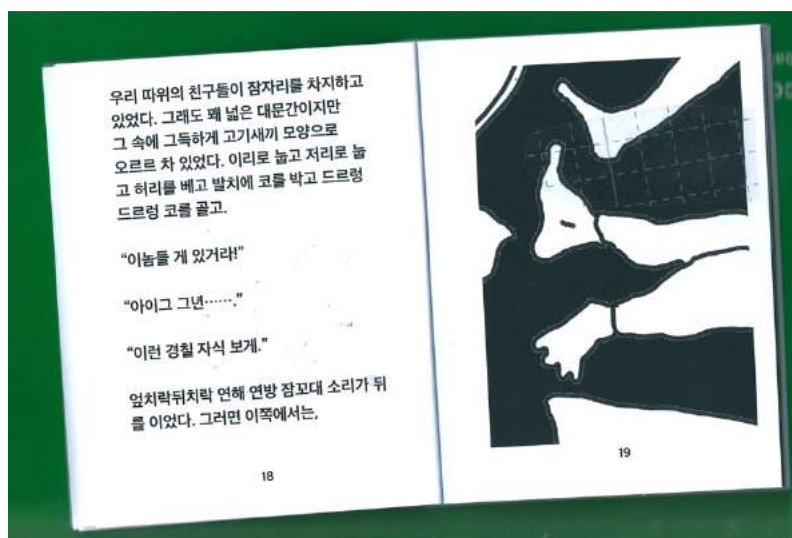
[그림5-26]스케치 과정



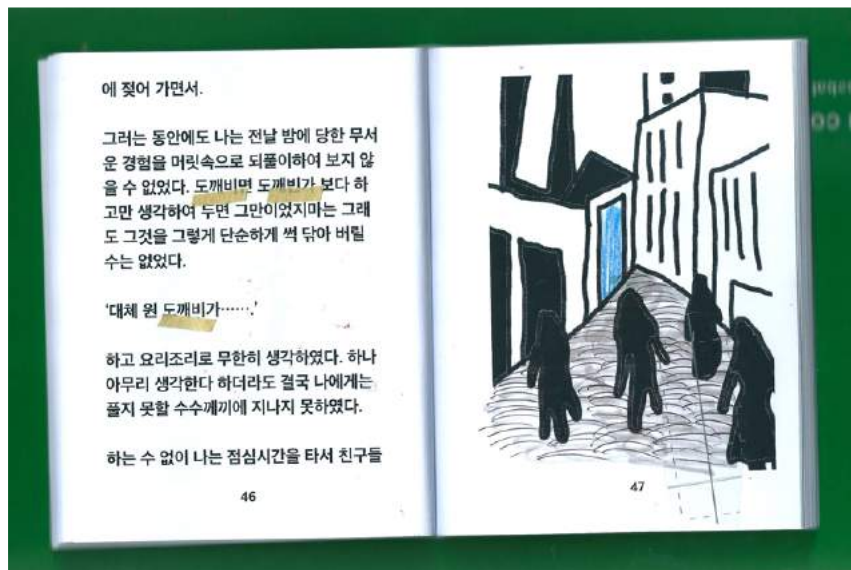
[그림5-27]스케치 과정



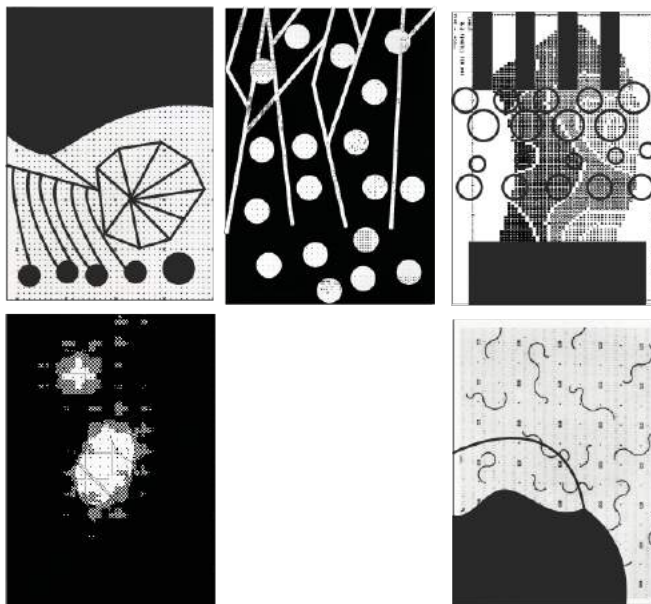
[그림5-28]스케치 과정



[그림5-29]스케치 과정



[그림5-30]스케치 과정



[그림5-31]스케치 과정



[그림5-32]텍스트 나누기, 썸네일 스케치 과정



[그림5-33] 텍스트 나누기, 썸네일 스케치 과정

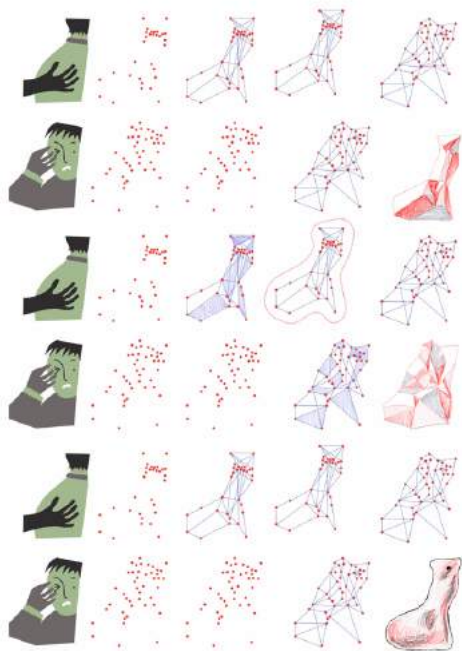


[그림5-34] 텍스트 나누기, 썸네일 스케치 과정

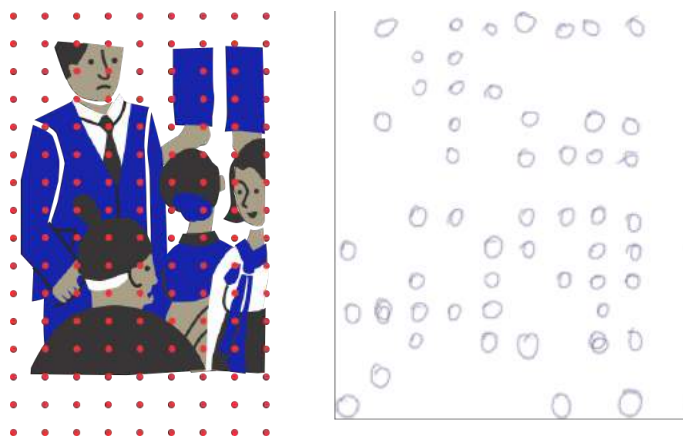


[그림5-35]그리드 만들기, 썸네일 스케치 과정

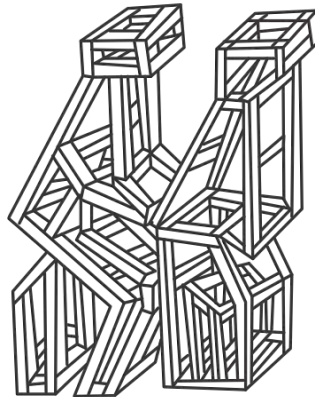
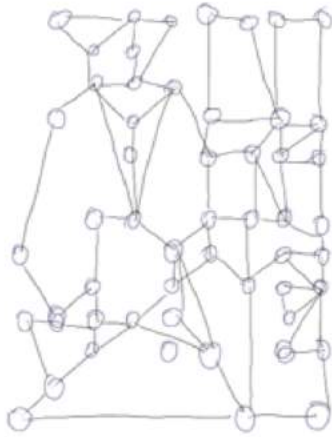
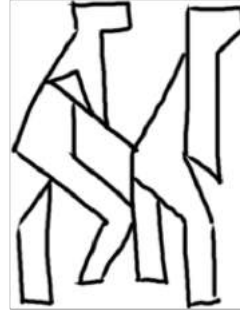
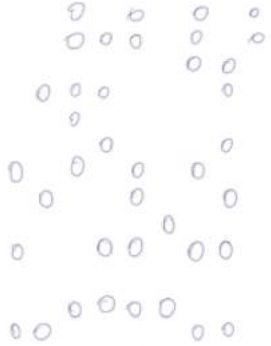
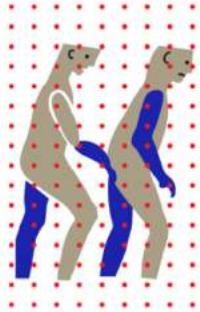
[그림5-35]그리드로 도트 만들기 과정



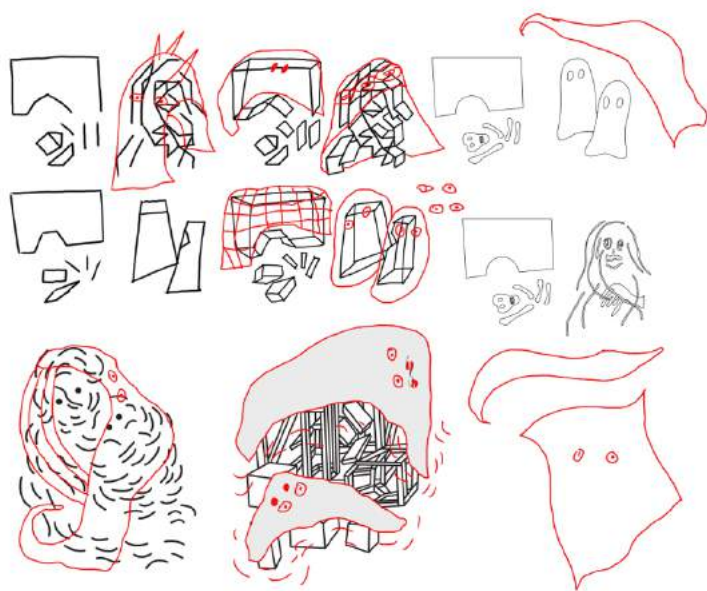
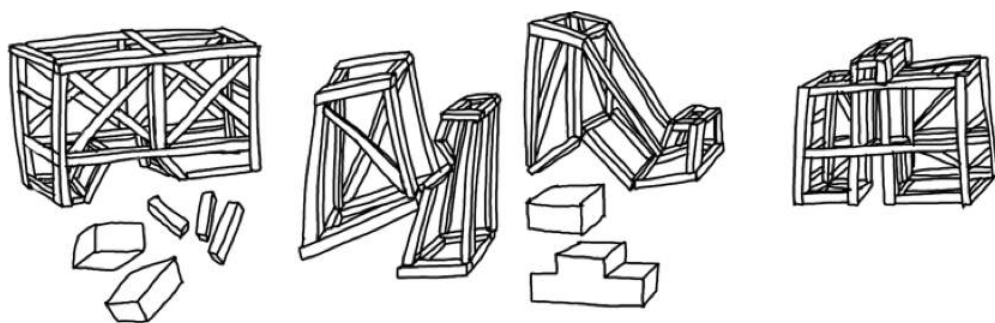
[그림5-36]그리드로 도트 만들기 과정 테스트



[그림5-37]그리드로 도트 만들기 과정 확대



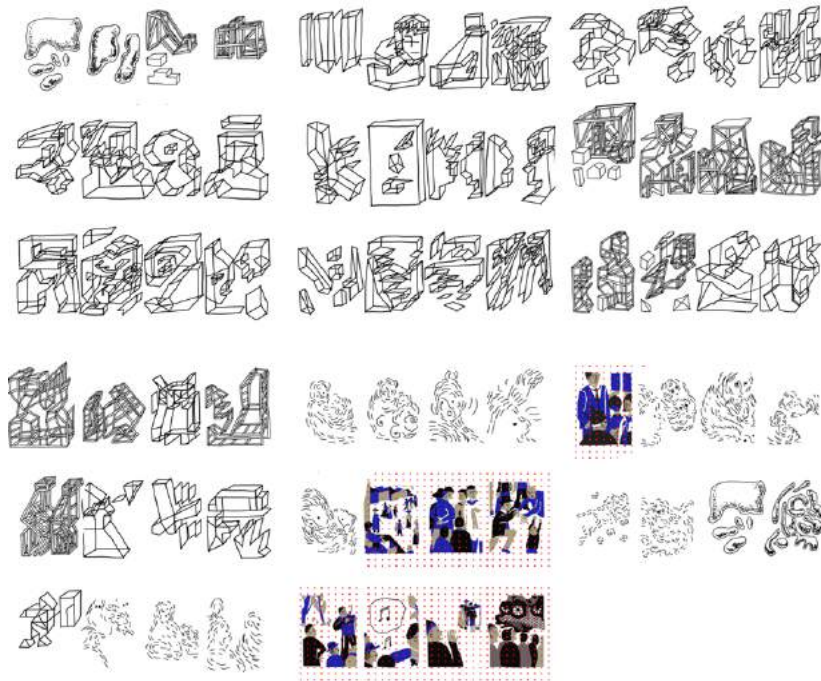
[그림5-38]그리드로 도트 만들기 과정 확대



[그림5-39]스케치 과정



[그림5-40] 드로잉 시스템을 통한 변형 과정



[그림5-41] 드로잉 시스템을 통한 변형 과정

VI. 결론

6.1 연구결과의 요약

아래는 최종 작업 결과물이다.



[그림 6-1] 최종 작업

본 연구의 창작 과정을 통하여 근대소설인 ‘도시와 유령’의 내용을 분석하여 다양한 형태로 이를 위한 삽화와 현대화된 표현방식을 모색해보며 그로가 그림의 관계에 대하여 여러 편집 방식들을 통해 모색해 보았다. 이를 위하여 원문소설의 텍스트와 이미지와의 관계, 그리고 이를 제작하기 위한 연구자료들을 만들기 위한 문제와 방법들을 모색해보았다. 또한 핵심적으로 이효석 소설에 등장하는 ‘유령’이란 주제를 시각적 표현을 위한 반복주제로 삼아 도시가 유기체로 변신하고 도시구조물들이 환

상적 형태로 변해가는 과정을 그리며, 이를 통해 도시의 성격과 특성을 드러내는 환영의 재구성과 텍스트 확장을 구상하였다. 본 주제를 시각화하여 우리가 거주하는 도시라는 공간과 실존하는 인간의 상호작용성에 대해 이해하고 상상할수 있도록 그림책이라는 매체에 활용하여 주제를 효과적으로 드러낼수 있도록 작업을 진행하였다.



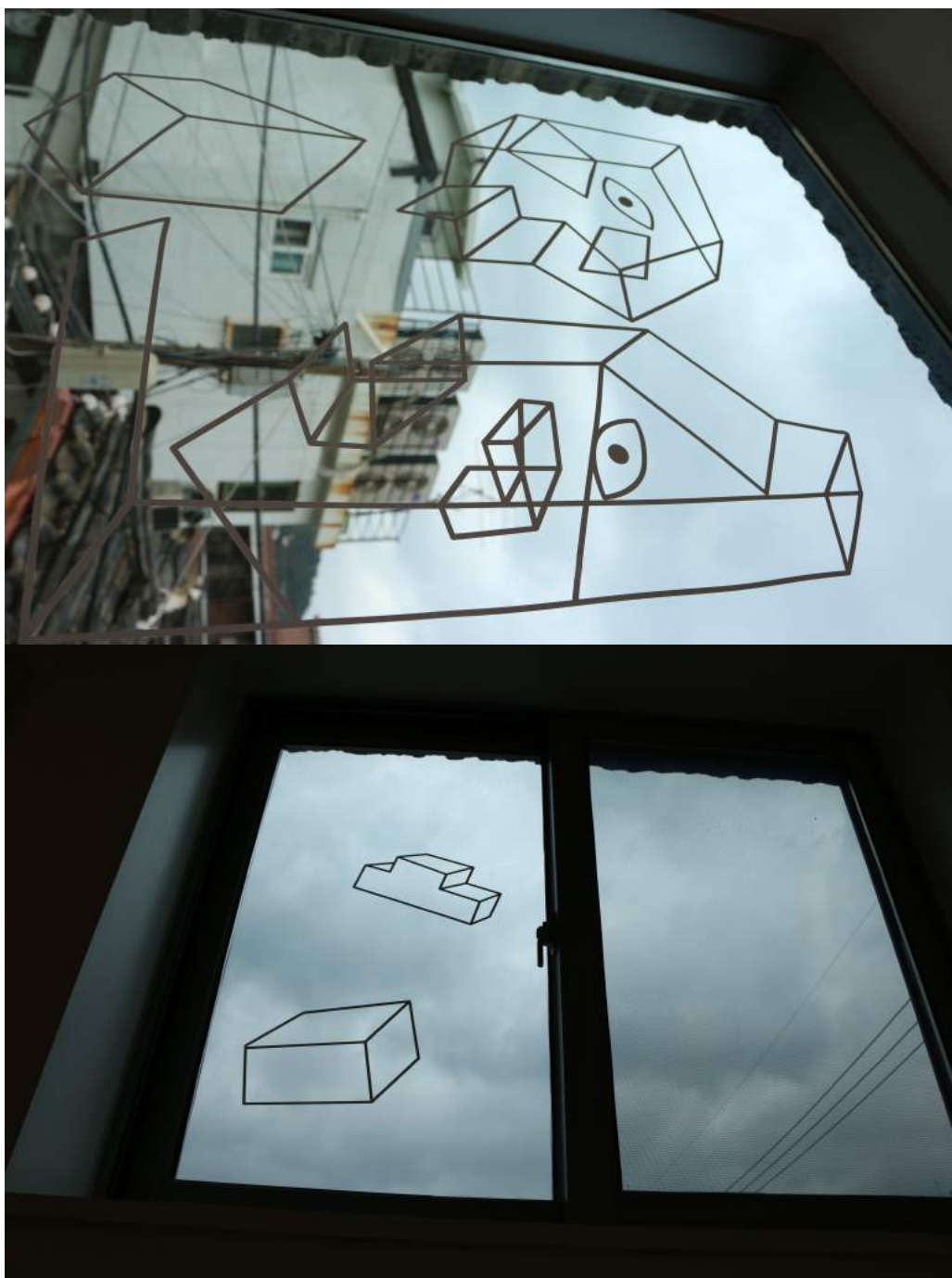
[그림 6-2] 최종작업 전시모습



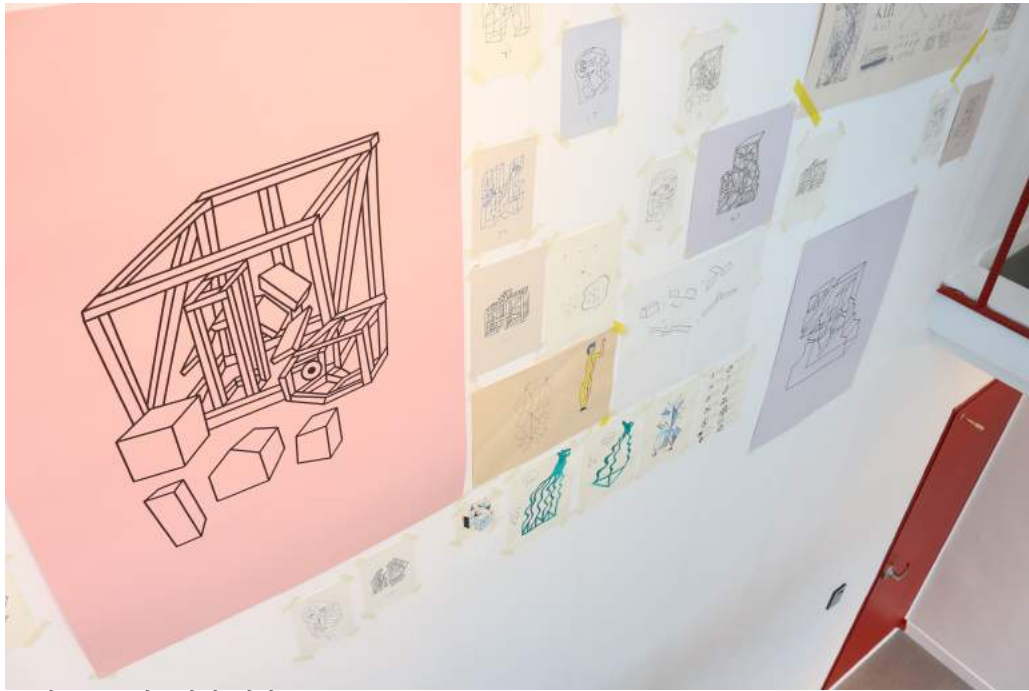
[그림 6-3] 최종작업 전시모습



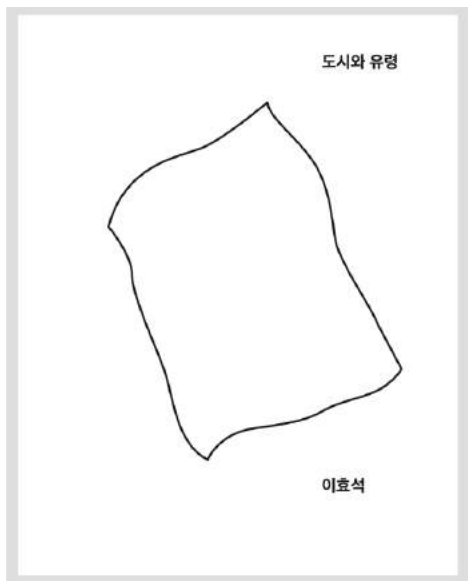
[그림 6-4] 최종작업 전시모습



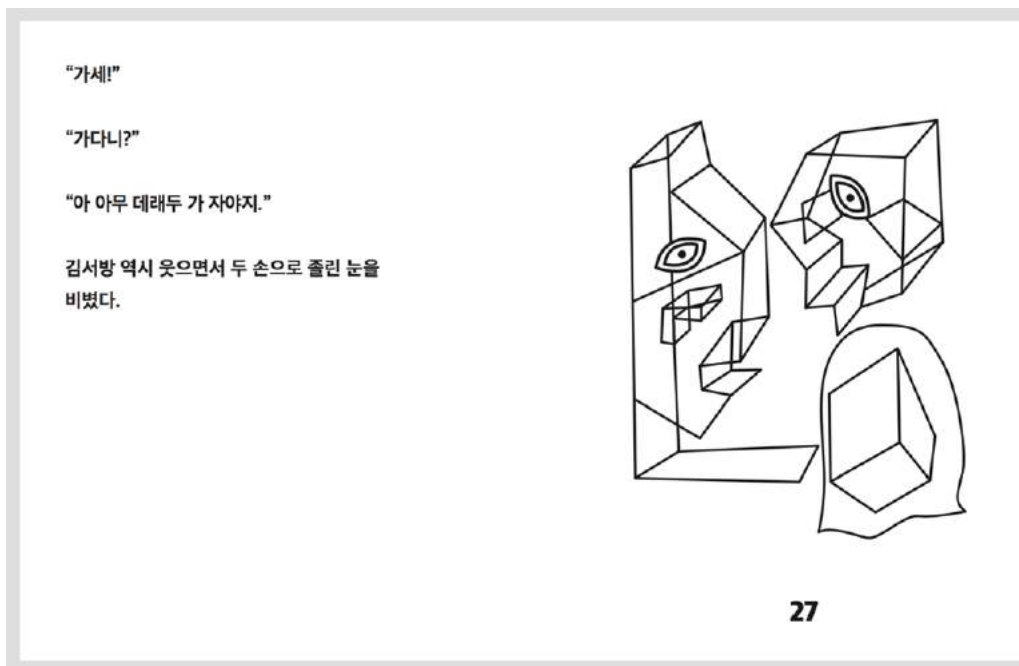
[그림 6-5] 최종작업 전시모습



[그림 6-6] 최종작업 전시모습

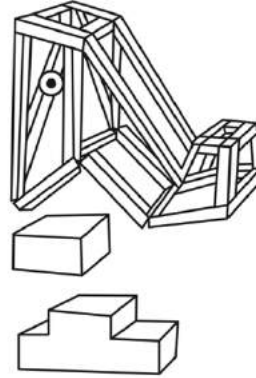


[그림 6-6] 최종작업



[그림 6-7] 최종작업

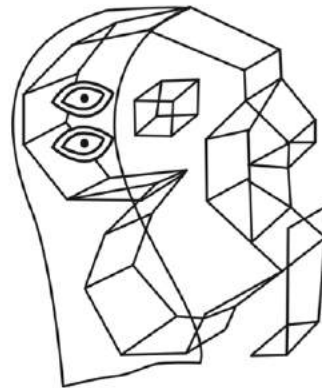
동대문 밖에 상업학교가 가재 4학 될 무렵이었다. 나는 날마다 학교 집터에 미장으로 다니면서 일을 하였다. 남과 같이 버젓하게 일정한 노동을 못하고 밤낮 뜨내기 벌이꾼으로밖에는 돌아다니지 못하는 나에게는 그래도 몇 달 동안은 입에 풀칠을 할 수 있었다. 마는 과격한 노동이었다. 그러므로 하루라도 쉬어 본 일은커녕 한 번이라도 늦게 가본 적도 없었다. 원수같이 지글지글 타내리는 태양 태양 아래에서 이른 아침부터 저녁때까지 감독의 말 한마디 거스르는 법 없이 고분고분히 일을 하였다. 체로 모래를 쳐라, 불 같은 태양 아래에 새까맣게 타는 석탄으로 노리를 끌어라, 시멘트에도 모래를 섞어라, 그것을 노리로 반죽하여라 하여 실새없는 기계같이 휘돌아쳤다. 그 열매인지 선물인지는



9

[그림 6-8] 최종작업

잠자리라니 보들보들한 아름다운 계집이 기다리고 있는 분홍 모기장 속 두툼한 요 위인 줄은 알지 말아라. 그렇다고 어둠침침한 행랑방으로 알라는 것도 아니다. 비록 빈대에는 뜯길망정 어둠침침한 행랑방 하나 나에게는 없었다. 단지 내 몸통이 하나인 나는 서울 안을 못 돌아다닐 데 없이 돌아다니면서 노숙 8학 을 하였던 것이다. (그래도 그것이 어렸었으니 말이지 겨울이었던들 끔찍없이 얼어 죽었을 것이다.) 따라서 세상에 못 볼 것을 다 보고 겪어 왔었다. 참말이지 별별 야릇하고 말 못할 일이 많았다. 여기에 쓰는 이야기 같은 것은 말하자면 그 중에서 가장 온당한 이야기의 하나에 지나지 못한다.



17

[그림 6-9] 최종작업

거기에는 흔히 도깨비나 귀신이 나타난다 한다. 그럴 것이다. 고요하고, 축축하고, 우중충하고. 그리고 그것이 정척일 것이다. 그러나 나는 아직도 그런 곳에서 그런 것을 본 적은 없다. 따라서 그런 것에 관하여서는 아무 지식도 가지지 못하였다. 하나 나는—자랑이 아니라—더 놀라운 유령을 보았다. 그리고 그것이 적어도 문명의 도시인 서울이니 놀랍단 말이다. 나는 그래도 문명을 자랑하는 서울에서 유령을 목격하였다. 거짓말이라구? 아니다. 거짓말도 아니고 환영도 아니었다. 세상 사람이 말하여 유령이라는 것을 나는 이 두 눈을 가지고 확실히 보았다.

어떻든 길게 말할 것 없이 다음 이야기를 읽으면 알 것이다.



7

[그림 6-9] 최종작업

나는 거의 실망에 가까운 어조로 이렇게 중얼거리고 대수롭지 않은 듯이 발길을 돌이키려 할 때이다. 사람들의 수물거리는 틈으로 나는 무서운 것을 보았다.

군중의 숲에 싸여서 안 보이는 한 채의 자동차와 그 밑에 깔린 여인네 하나를 보았다. 바퀴 밑에는 선혈이 임리하고 그 옆에는 거지 아이 하나가 목을 놓고 울면서 쓰러져 있었다.

'자동차 안에는.'

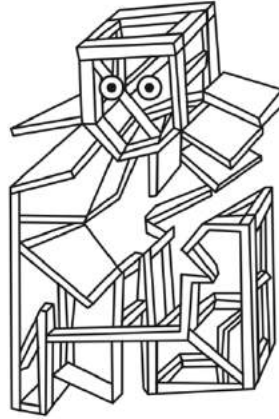


123

[그림 6-10] 최종작업

어떻든 유명 이야기는 이만이다. 하나 참이야기는
이로부터다.

잠 못 자 곤한 것도 무릅쓰고 나는 열심히 일을
하였다. 비는 어느결에 개 버렸던지 또 폭폭 내리
쬐는 태양 아래에서 시멘트 가루를 보양게 뒤집어
쓰고 줄줄 흐르는 땀에 젖어 가면서.



63

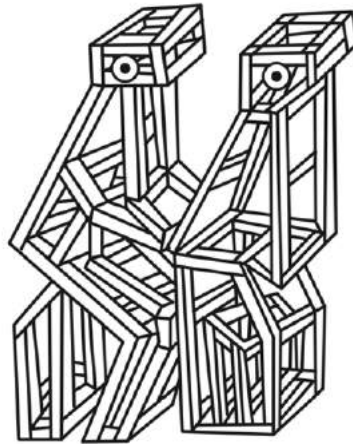
[그림 6-11] 최종작업

“오소 오소 일이 해야지.”

모두들 툭툭 털고 일어났다.

나도 하는 수 없이 박서방에게 더 캐묻지도 못하고 자
리를 일어나서 나 말은 일터로 갔다.

그날 저녁이다.



85

[그림 6-12] 최종작업

여인네는 울음에 느끼기 시작하였다.

“자동차예요?”

“네, 공원 앞에서 그놈의 자동차에…….”

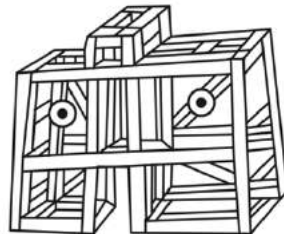


109

[그림 6-13] 최종작업

알 수 없으나 우리들이 다지는 시멘트가 몇백 간의 벌집 같은 방으로 변하고 친구들의 땀방울리는 끝 소리가 여러 층의 웅장한 건축으로 변함을 볼 때에 미상불 우리의 위대한 힘을 또 한번 자랑하지 않을 수 없었다. —어려석은 미련둥이들이라 …… 어뭇든 콧구멍이 다 턱턱 막히는 시멘트 가루를 전신에 보얗게 뒤집어쓰고 매캐한 노린 냄새와 더구나 전신을 한바탕 쪽 씻어내리는 땀냄새를 맡으면서 온종일 들볶아치고 나면 저녁물에는 정말이지 전신이 나른하였다.

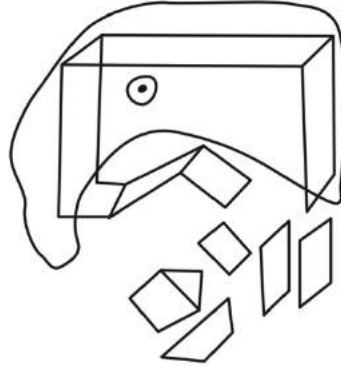
그래도 집안 식구들을 생각하고 끼니거리를 생각하면 마지막 힘이 났다. 일을 마치고 정신을 가다듬어 가지고 일인 감독의 집으로 간다. 샴전을 얻어 가지고 그 길로 바로 술집에 가서 한잔 땀고 나면 그제야 겨우 제 세상인 듯싶었던 것이다.



11

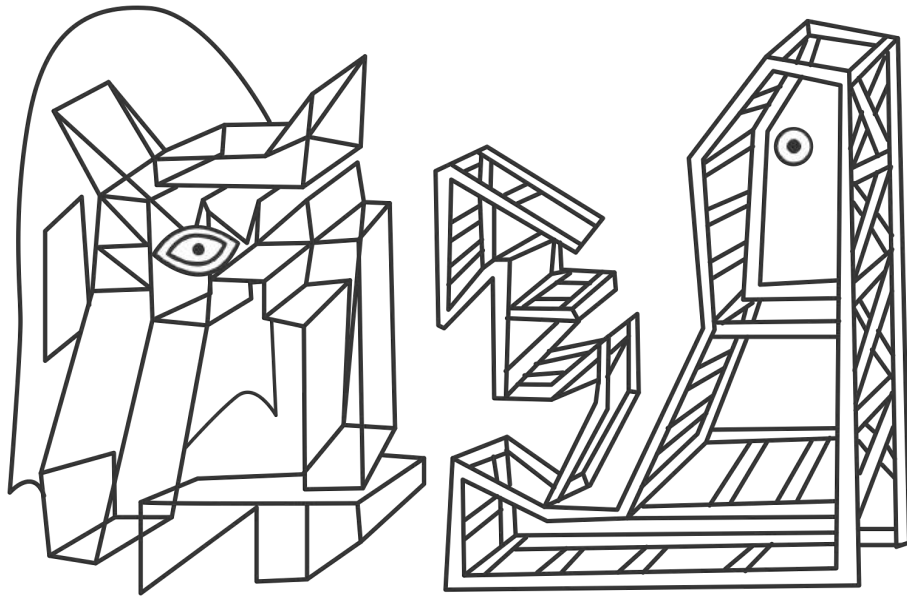
[그림 6-14] 최종작업

어슴푸레한 저녁, 몇 리를 걸어도 사람의 그림자
 하나 찾아볼 수 없는 무인지경인 산골짜기 비탈길,
 여우의 밥이 다 되어 버린 해골덩이가 돌돌 구르는
 무덤 옆, 혹은 비가 축축이 뿌리는 버덩의 다 쓰러
 저 가는 물레방앗간, 또 혹은 몇백 년이나 묵은 듯
 한 우중충한 늪가!

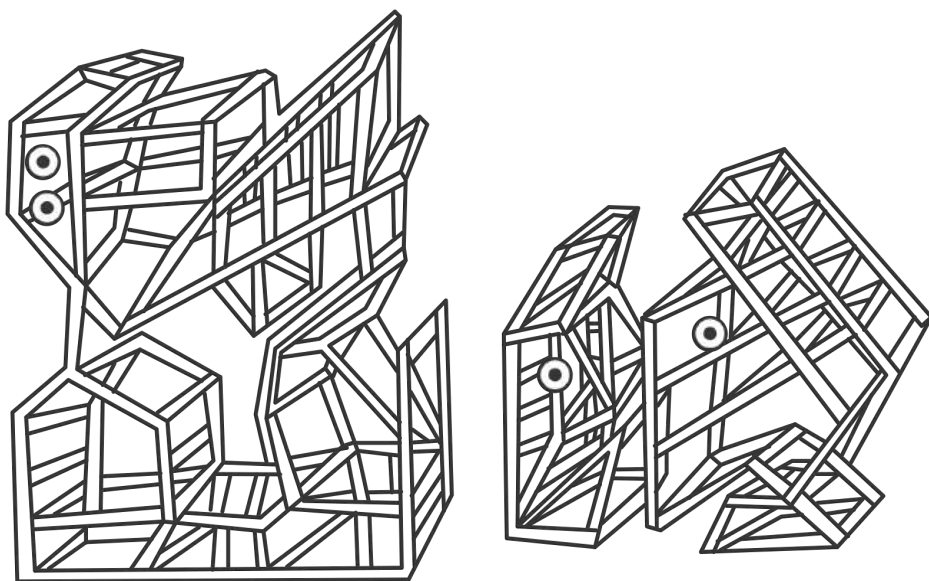


5

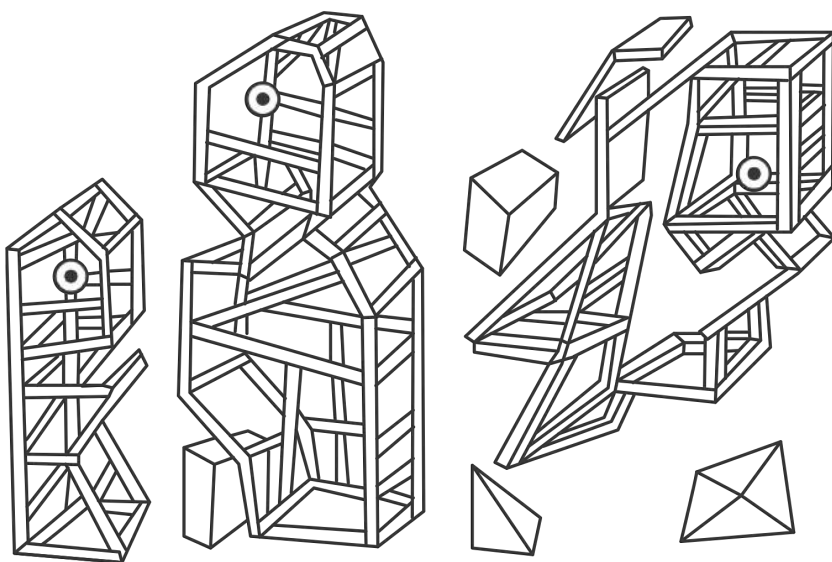
[그림 6-15] 최종작업



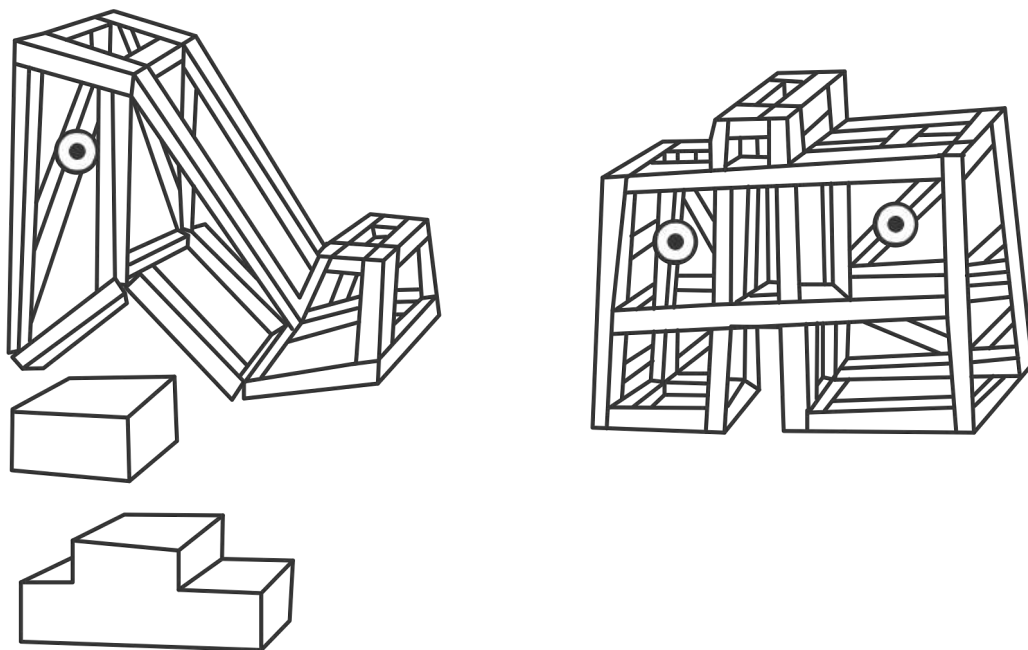
[그림 6-16] 최종작업



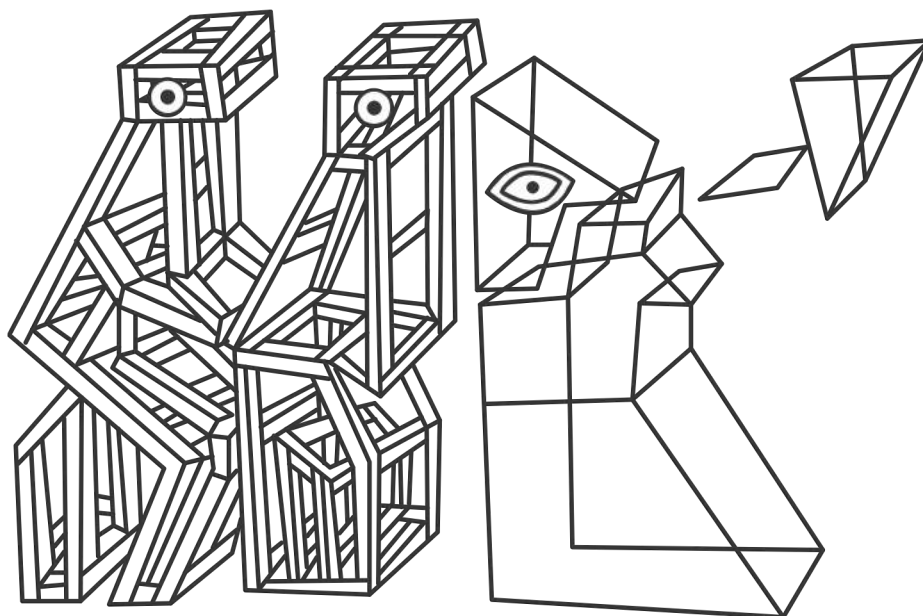
[그림 6-17] 최종작업



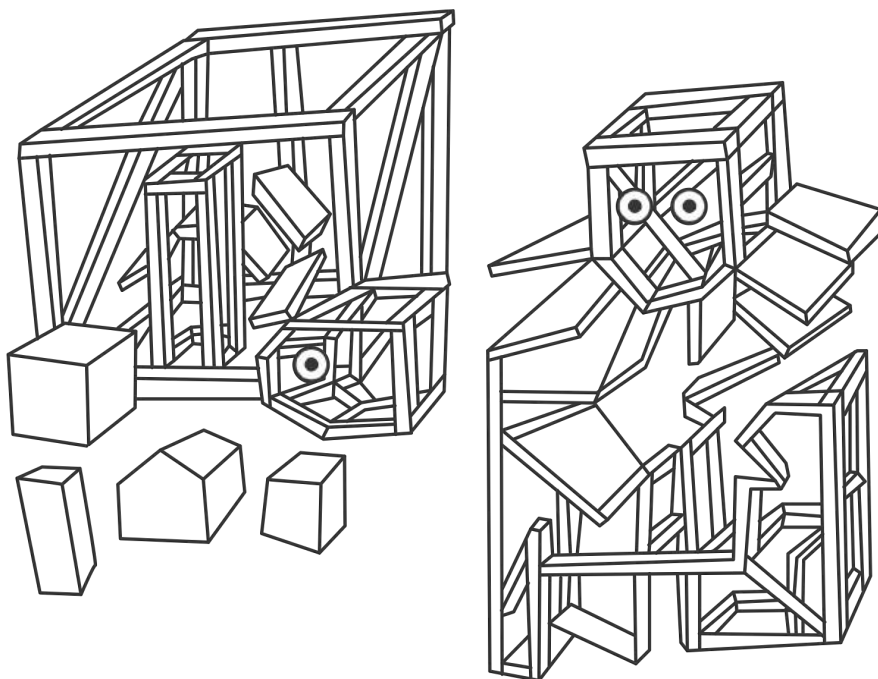
[그림 6-18] 최종작업



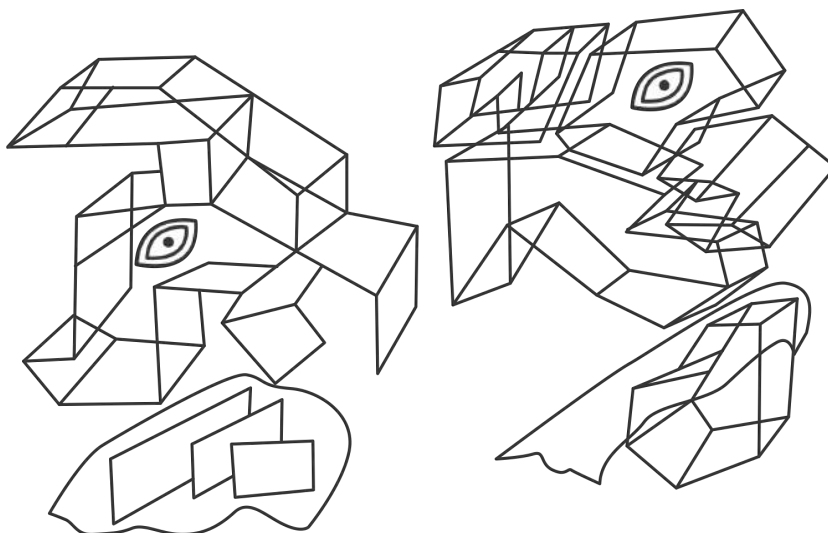
[그림 6-19] 최종작업



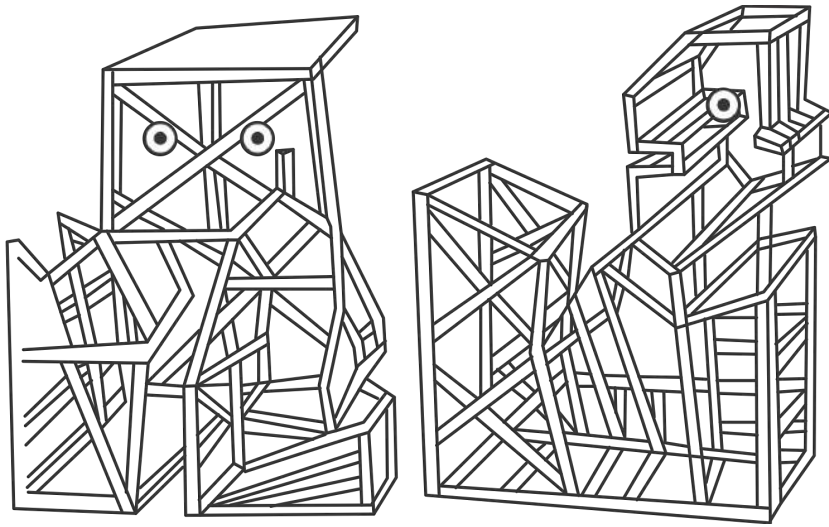
[그림 6-20] 최종작업



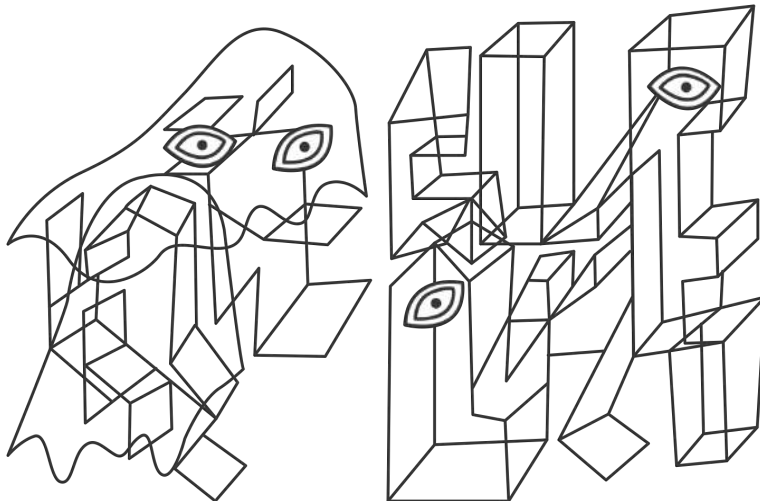
[그림 6-21] 최종작업



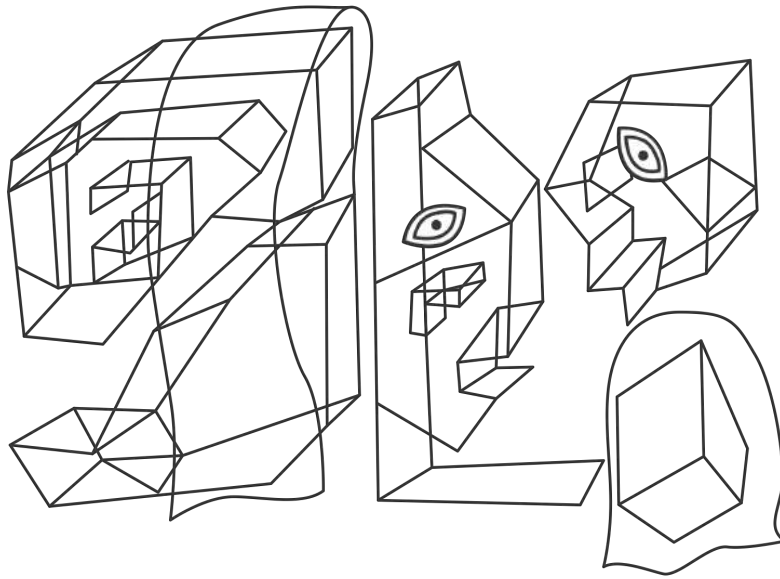
[그림 6-22] 최종작업



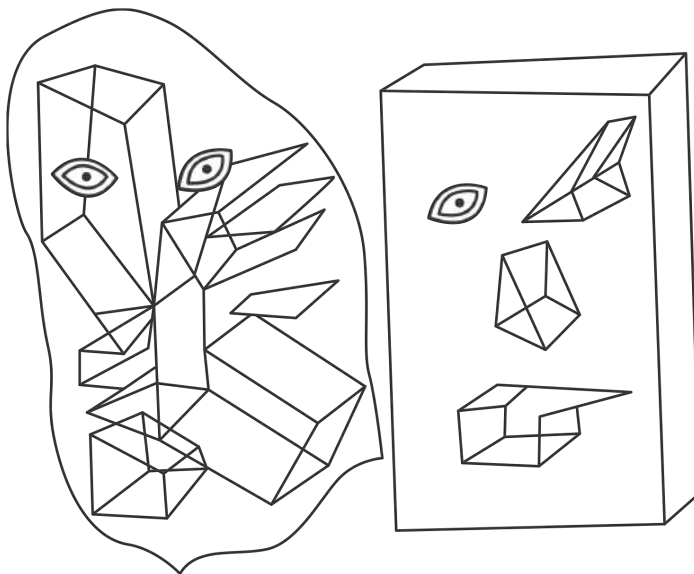
[그림 6-23] 최종작업



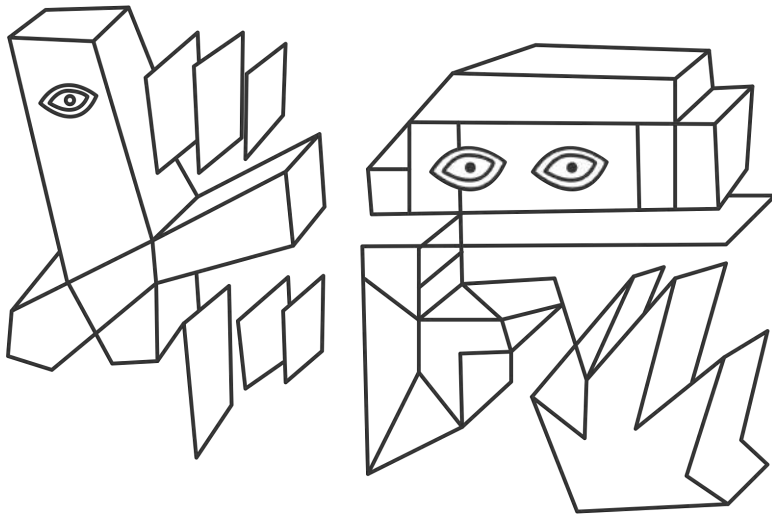
[그림 6-24] 최종작업



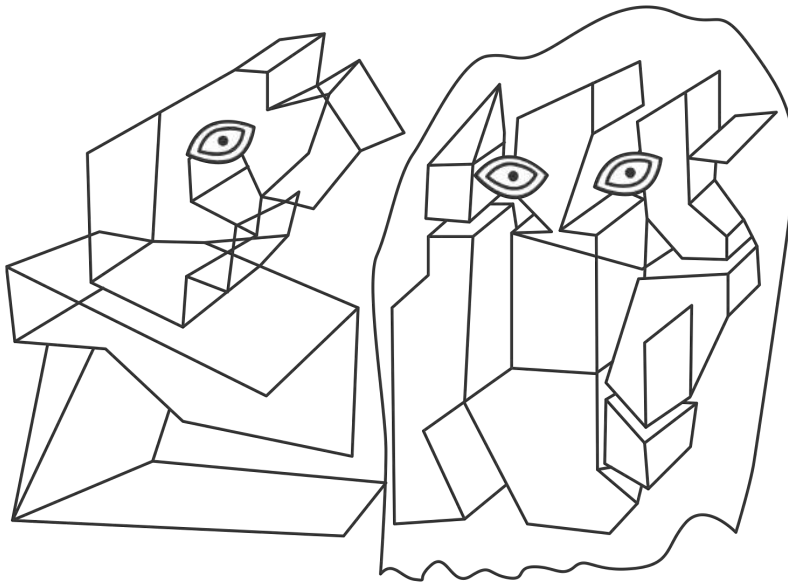
[그림 6-24] 최종작업



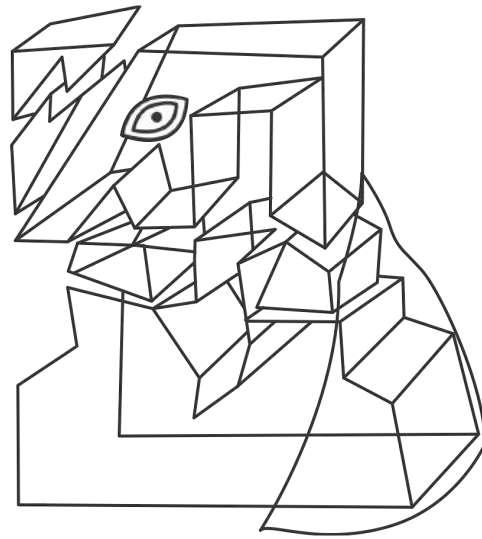
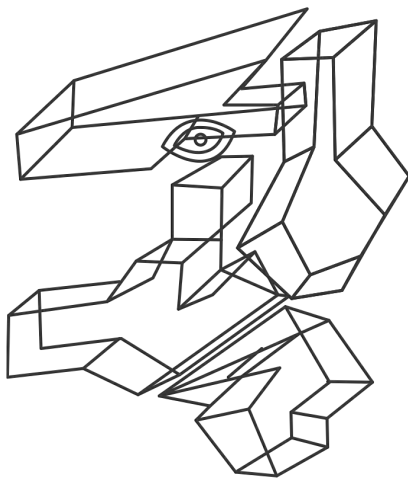
[그림 6-25] 최종작업



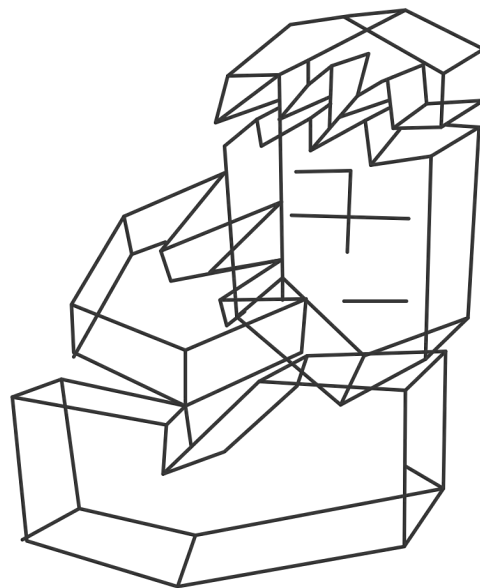
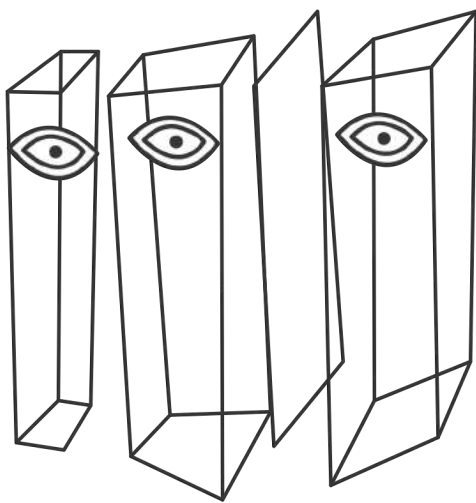
[그림 6-26] 최종작업



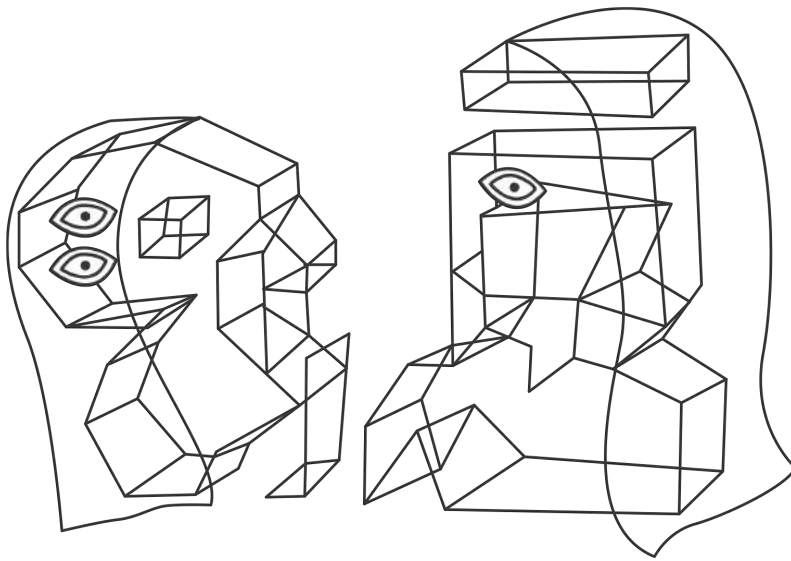
[그림 6-27] 최종작업



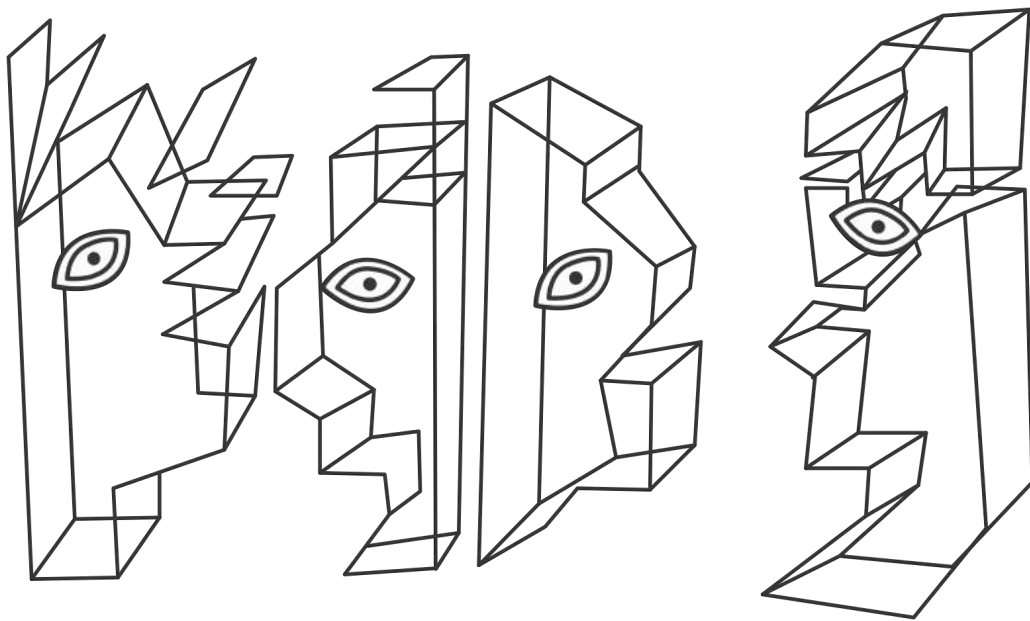
[그림 6-28] 최종작업



[그림 6-29] 최종작업



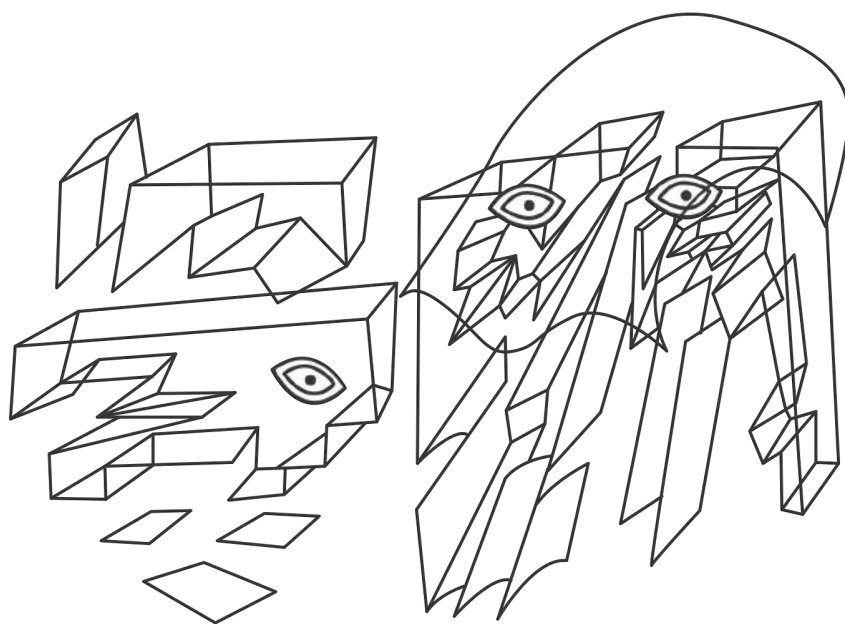
[그림 6-30] 최종작업



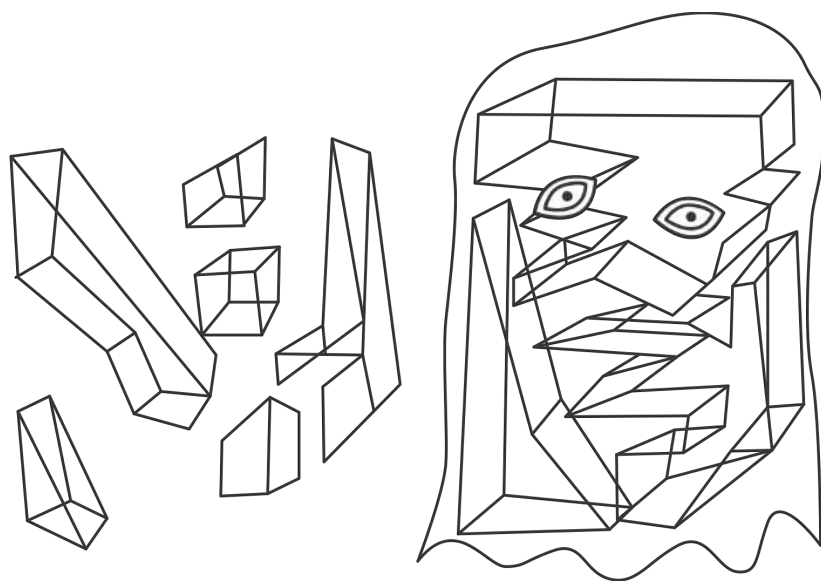
[그림 6-31] 최종작업



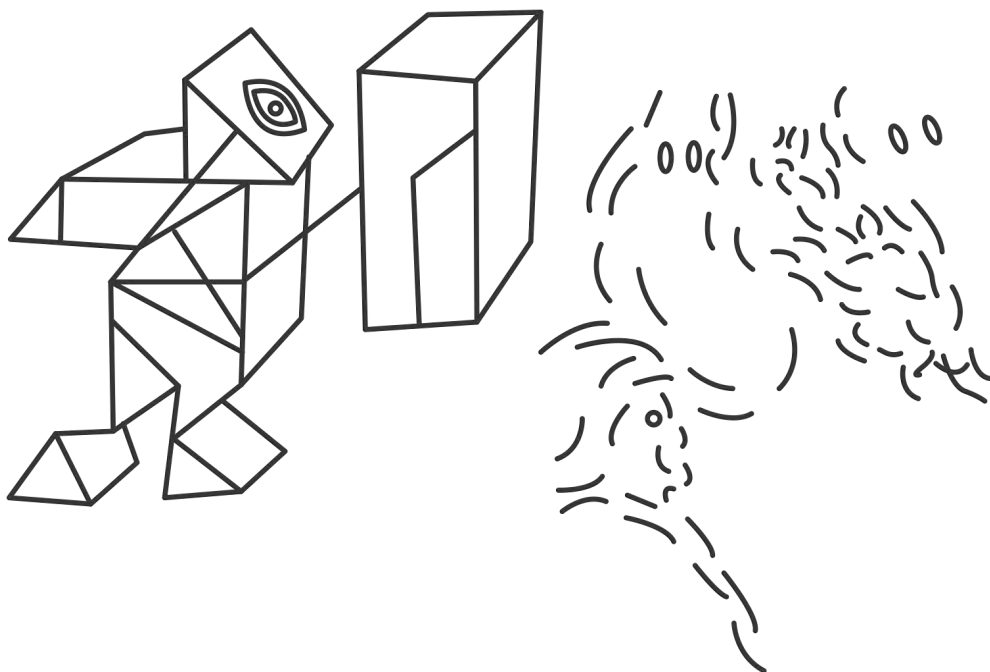
[그림 6-32] 최종작업



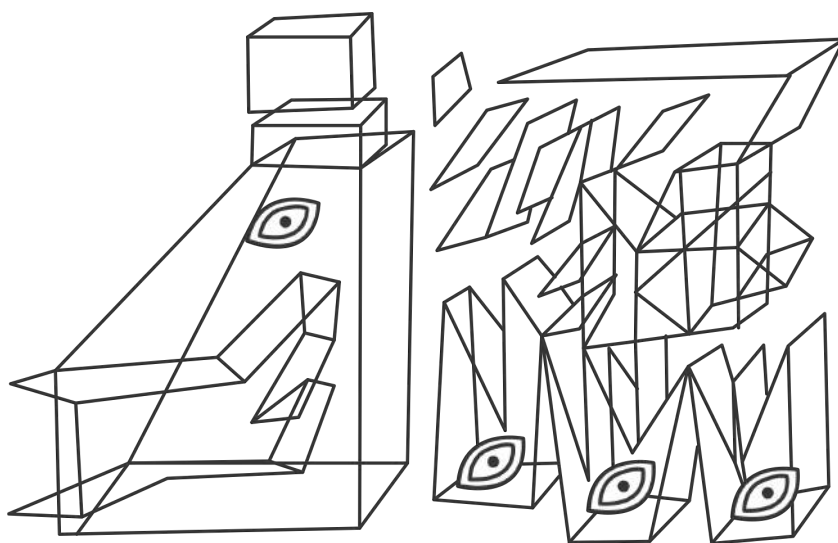
[그림 6-33] 최종작업



[그림 6-34] 최종작업



[그림 6-35] 최종작업



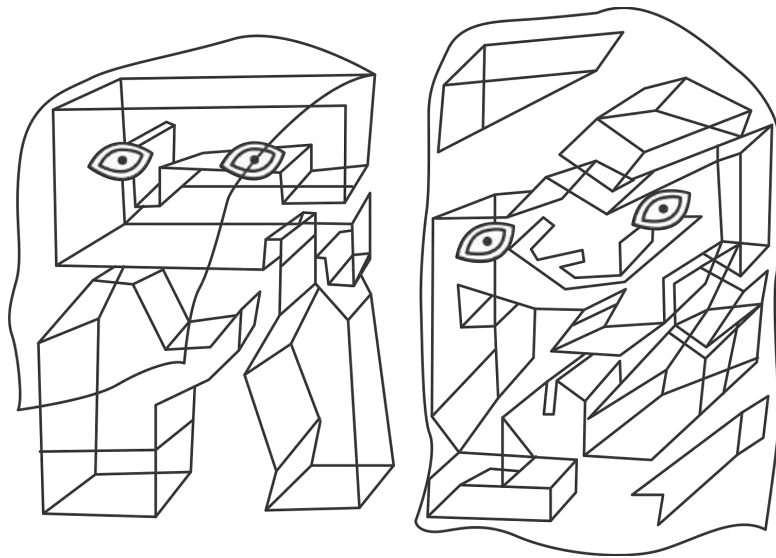
[그림 6-36] 최종작업



[그림 6-37] 최종작업



[그림 6-38] 최종작업



[그림 6-39] 최종작업



[그림 6-40] 최종작업



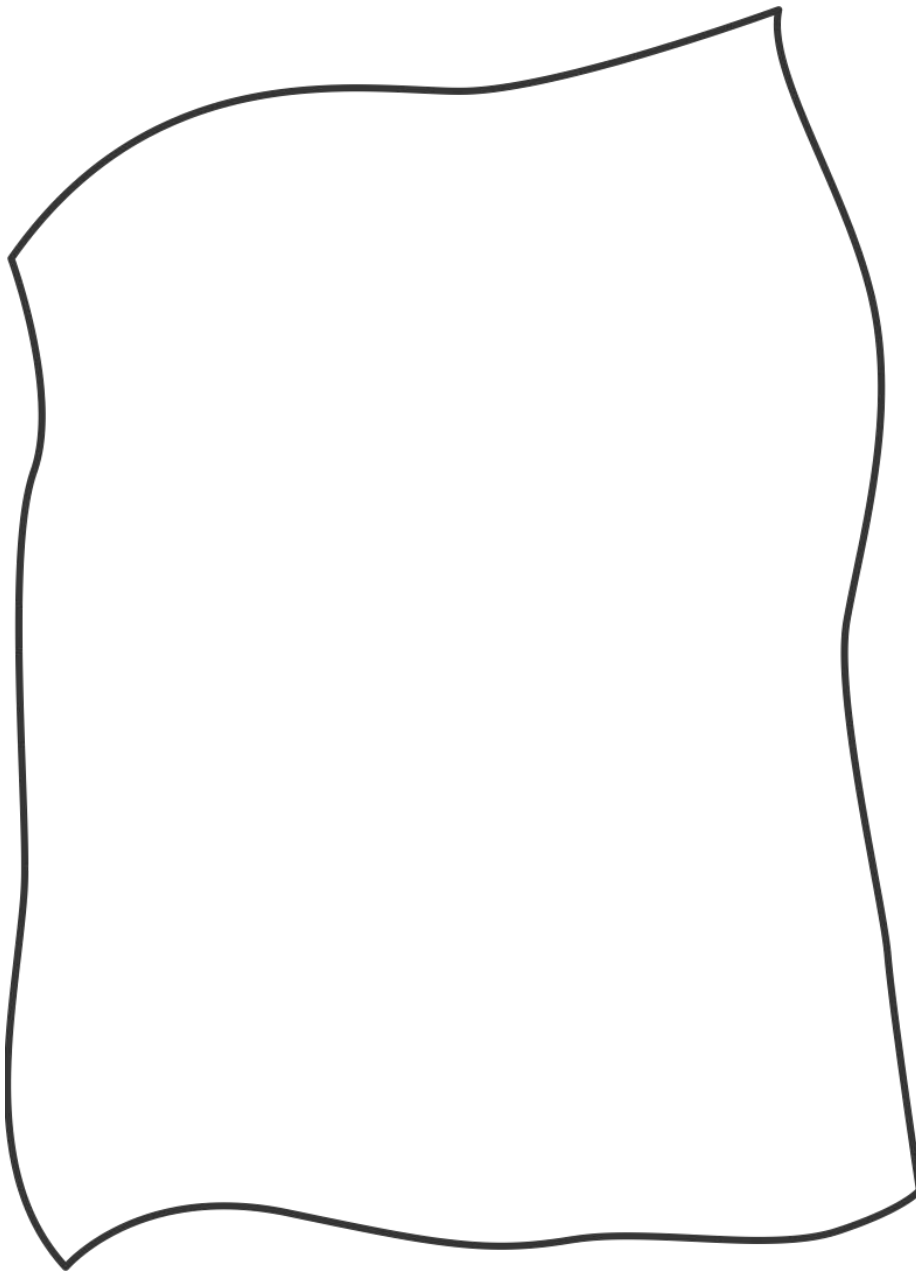
[그림 6-41] 최종작업



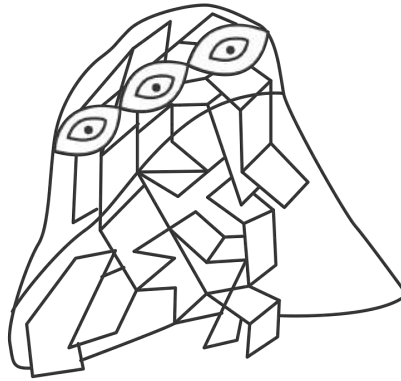
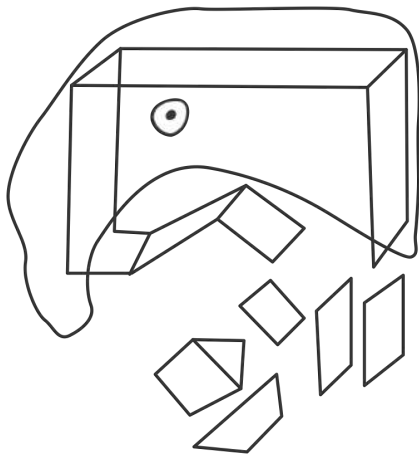
[그림 6-42] 최종작업



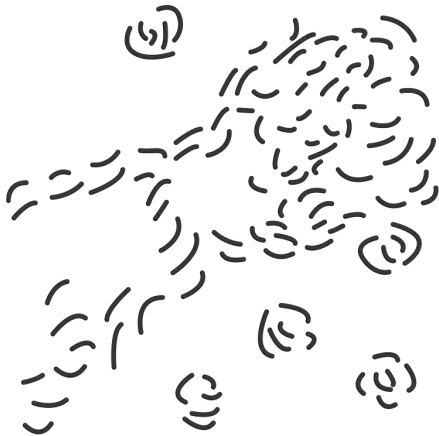
[그림 6-43] 최종작업



[그림 6-44] 최종작업



[그림 6-45] 최종작업



[그림 6-46] 최종작업

6.2 연구의 결과와 후속연구 가능성

그림책의 창작과정은 썸네일스케치-스토리보드-더미북, 원화작업 등의 과정을 거친다. 본 논문에서는 주제인 도시와 표현방식인 환상성, 표현매체인 그림책에 대한 문헌조사와 연구, 작품제작 연구를 함께 진행하여 이를 서술하였다.

소설 원작에 그림을 추가하고 새로운 그림 위주의 버전을 제작하여 확장되고 현대적인 해석을 제공하려 노력하였다. 이를 통해 본인은 본인의 기존의 작업문법에 시도해보지 못했던 내러티브와 구조 등을 활용하여 새로운 표현방법과 글과 그림의 관계에 대해 연구해 볼 수 있는 계기가 되었다.

연구에서는 텍스트의 분석과 개별 일러스트레이션에 치중하였으며 물리적인 책의 구조와 편집간의 관계를 이미지 구성에 적극적으로 활용하지 못한 부분이 아쉬우며 이미지 제작 방식에 초점을 맞추었으며 이미지와 텍스트가 함께 읽히며 만들어내는 경험을 실험하거나 검증하지 못하였으며 이는 추후에 지속적으로 연구해나갈 부분이다.

참고문헌

<국내문헌>

현은자, 김세희, 『그림책의 이해 1』, 사계절, 2005

박일우, 『글과 그림(문화와 기호-기호학 연구 1)』, 문학과 지성사, 1995

백준기, 『만화미학탐문 (만화 텍스트의 기호적 구축을 위하여)』, 다섯수레 (공주대 만화예술학부 교수)

염복규, 『서울의 기원 경성의 탄생 (1910-1945 도시계획으로 본 경성의 역사)』, 이데아, 2016

이수진, 『만화기호학』, 씨엔씨레볼루션, 2004

진중권, 『이미지인문학 2』, 천년의상상, 2014

윤선구, 『라이프니츠 ‘단자론’』, 서울대학교 철학사상연구소, 2044

<번역문헌>

스콧 맥클라우드 (김낙호 역), 『만화의 이해』, 비즈앤비즈, 2008

히메네스 라이 (김윤범 역), 『도시의 사람들』, 픽셀하우스, 2006

마쓰모토 다케시 (문명식 역) 『그림책론』, Pressimo, 2005

마생, 로베르 (김창식 역), 『글자와 이미지』 1994

미첼, W.J.T. (임산 역) 『아이코놀로지: 이미지, 텍스트, 이데올로기』 시지락, 2005

아른하임, R 『미술과 시지각』, 미진사, 2003 중판

줄리, 마르틴 (이선형 역), 『이미지와 기호』 동문선, 1994

히로시, 가와노(진중권 역) 『예술, 기호, 정보』 도서출판 새길, 1992

프랑크 말랭 『언어와 기호, 한국기호학회 문학과지성사 ‘대사 없는 짧은 만화를 통해서 본 정지 이미지의 독서 격자의 제안’ (문화와 기호-기호학 연구 1)』 문학과 지성사, 1995

닉 수재니스 (배충효 역) 『언플래트닝, 생각의 형태』, 책세상, 2016

케빈 린치(한영호 외), 『도시환경디자인』, 광문각, 2003

<해외단행본>

Gerstner, Karl, 『Designing Programmes』, Lars Müller Publishers, 2007

<학위논문>

정여울 『이효석 텍스트의 공간적 표상과 미의식 연구』 (서울대학교 대학원 국어국문학과 현대소설전공 박사학위논문, 2012)

강모란 『실험적 타이포그래피의 시각 표현에 관한 연구 (실험성이 강한 타이포그래퍼들의 조형언어를 중심으로)』 (경희대학교 산업정보대학원 산업디자인학과 석사학위논문, 2002)

이푸로니 『픽토리얼 타이포그래피의 모호성에 관한 연구 (아이코노텍스트를

중심으로)』 (서울대학교 미술대학원 시각디자인전공 석사학위논문, 2006)

<기타>

이두희·권오영 『광고의 그림 메시지와 문자 메시지가 심상정보처리 효과와 기억 효과에 미치는 영향에 관한 연구 Effects of visual and verbal advertising messages on imagery processing and memory』 광고학연구 (Journal of advertising), Vol.10 No.2 [1999], 한국광고학회, 1999

이미림 『이효석 문학의 유토피아 지향과 낭만적 요소』 (한국문예비평연구 제50집, 2016.6)

김종건 『이효석 소설의 도시공간과 작가의식』 (통일인문학 41, 2004.6)

문철, 이유림 『몽타주 이론을 근거로 한 글 없는 그림책의 사실적인 연속성 - 데이비드 워즈너의 글 없는 그림책을 중심으로』 (기초조형학연구 16권 6호, 2015)

윤선구 『라이프니츠에 있어서 의지의 자유 문제와 단자론』 (한국철학회 52권, 1997)

제작환경

하드웨어 (Hardware)

2.9 GHz Intel Core i5

소프트웨어 (Software)

Adobe Illustrator CS6

Adobe Photoshop CS6

Adobe Indesign CC

Abstract

This research is the process of creating the picture book 'Ghost and City'. It deals with the visualization of the short novel 'Ghost and City' by Lee Hyo Seok's original novel as well as the relationship between text and image, and the problems and methods for creating the book. The method especially take the symbolic 'ghost' as a leitmotif for the structuring a drawing programme to create a visualization of a city that turns into an animated entity. By such representation a recombinant and expanded understanding of the original text took place. By creating such an image, I intended to inform the interaction between human and the city as a space as a picture book by recognizing its material characteristics and effective usage of the media.

Creating a picture book involves the process of creating thumbnail sketches-storyboard-dummy book and original pictures. In this research both the literary research and practical designing and creating process were both involved to study the subject city and the fantastic expressions. The pictures used in the book were used to provide visual experience to the readers to expand the experience of the literary text as a personal expression.

keywords: illustration, picture-book, graphic Lee Hyo Seok, text and image, city, Ghost and City

Student ID: 2007-30345 **Name:** Pooroni Rhee

부록

도시와 유령

어슴푸레한 저녁, 몇 리를 걸어도 사람의 그림자 하나 찾아볼 수 없는 무인지경인 산골짜기 비탈길, 여우의 밥이 다 되어 버린 해골덩이가 뚝뚝 구르는 무덤 옆, 혹은 비가 축축이 뿌리는 버덩의 다 쓰러져 가는 물레방앗간, 또 혹은 몇백 년이나 묵은 듯한 우중충한 늑가!

거기에는 흔히 도깨비나 귀신이 나타난다 한다. 그럴 것이다. 고요하고, 축축하고, 우중충하고. 그리고 그것이 정칙일 것이다. 그러나 나는 아직도 그런 곳에서 그런 것을 본 적은 없다. 따라서 그런 것에 관하여서는 아무 지식도 가지지 못하였다. 하나 나는—자랑이 아니라—더 놀라운 유령을 보았다. 그리고 그것이 적어도 문명의 도시인 서울이니 놀랍단 말이다. 나는 그래도 문명을 자랑하는 서울에서 유령을 목격하였다. 거짓말이라구? 아니다. 거짓말도 아니고 환영도 아니었다. 세상 사람이 말하여 '유령'이라는 것을 나는 이 두 눈을 가지고 확실히 보았다.

어떻든 길게 말할 것 없이 다음 이야기를 읽으면 알 것이다.

동대문 밖에 상업학교가 가제(假製)될 무렵이었다. 나는 날마다 학교 집터에 미장으로 다니면서 일을 하였다. 남과 같이 버젓하게 일정한 노동을 못 하고 밤낮 뜨내기 벌이꾼으로밖에는 돌아다니지 못하는 나에게도 그래도 몇 달 동안은 입에 풀칠을 할 수 있었다. 마는 과격한 노동이었다. 그러므로 하루라도 쉬어 본 일은커녕 한 번이라도 늦게 가본 적도 없었다. 원수같이 지글지글 타내리는 여름 태양 아래에서 이른 아침부터 저녁때까지 감독의 말 한마디 거스르는 법 없이 고분고분히 일을 하였다. 체로 모래를 쳐라, 불 같은 태양 아래에 새까맣게 타는 석탄으로 '노리'를 끓여라, 시멘트에다 모래를 섞어라, 그것을 노리로 반죽하여라 하여 실새없는 기계같이 휘몰아쳤다. 그 열매인지 선물인지는 알 수 없으나 우리들이 다지는 시멘트가 몇백 간의 벌집 같은 방으로 변하고 친구들의 짹짹 울리는 끝소리가 여러 층의 웅장한 건축으로 변함을 볼 때에 미상불 우리의 위대한 힘을 또 한번 자랑하지 않을 수 없었다. —어리석은 미련둥이들이라……(원문 탈락)…… 어떻게 콧구멍이 다 툇툇 막히는 시멘트 가루를 전신에 보양게 뒤집어쓰고 매캐한 노린 냄새와 더구나 전신을 한바탕 쪽 씻어내리는 땀냄새를 맡으면서 온종일 들볶아치고 나면 저녁물에는 정말이지 전신이 나른하였다. 그래도 집안 식구들을 생각하고 끼넛거리를 생각하면 마지막 힘이 났다. 일을 마치고 정신을 가다듬어 가지고 일인 감독의 집으로 간다. 샷전을 얻어 가지고 그 길로 바로 술집에 가서 한잔 빨고 나면 그제야 겨우 제 세상인 듯싶었던 것이다.

술! 사실 술처럼 고마운 것은 없었다. 버쩍버쩍 상하는 속, 말할 수 없는 피로를 잠시라도 잊게 하는 것은 그래도 술의 힘이였다.

그날도 나는 술김에 얼근하였었다. 다른 때와 같이 역시 맨 풍무니에 떨어진 김서방과 나는 샷전을 받아 들고 나서자마자 행길 옆 술집에서 만판 먹어 댔다.

술집을 나와 보니 벌써 밤은 꽤 저물었었다. 잠을 자도 한잠 너그러지게 잤을 판이었다. 잠이라니 말이지

종일 피곤하였던 판에 주기조차 돌아 놓으니 사실이지 글자대로 눈이 스르르 내리감졌다. 김서방과 나는 즉시 잠자리로 향하였다.

잠자리라니 보들보들한 아름다운 계집이 기다리고 있는 분홍 모기장 속 두툼한 요 위인 줄은 알지 말아라. 그렇다고 어둡침침한 행랑방으로 알라는 것도 아니다. 비록 빈대에는 뜯길망정 어둡침침한 행랑방 하나 나에게는 없었다. 단지 내 몸뚱이 하나인 나는 서울 안을 못 돌아다닐 데 없이 돌아다니면서 노숙(露宿)을 하였던 것이다. (그래도 그것이 여름이었으니 말이지 겨울이었던들 꼼짝없이 얼어 죽었을 것이다.) 따라서 세상에 못 볼 것을 다 보고 겪어 왔었다. 참말이지 별별 야릇하고 말못할 일이 많았다. 여기에 쓰는 이야기 같은 것은 말하자면 그 중에서 가장 온당한 이야기의 하나에 지나지 못한다.

어떻든 김서방—도 이미 늦었으니 행랑 구석에 가서 빈대에게 뜯기는 것보다는 오히려 노숙하기를 좋아하였다—과 나는 도수장(屠獸場)께를 지나서 동묘 앞까지 갔었다.

어느결엔지 가는 비가 보실보실 뿌리기 시작하였다. 축축한 어둠 속에 칙칙한 동묘가 그 윤곽을 감추고 있었다. 사방은 고요하였다.이놈들 게 있거라!"

별안간에 땅에서 솟은 듯이 이런 음성이 들렸다. 나는 깜짝 놀라—는 대신에 빙긋 웃었다.이래보여두 한여름 동안을 이런 데루 땀기면서 잠자는 놈이다. 그렇게 쉽게 놀라겠니."

하는 담찬 소리를 남겨 놓고 동묘 대문께로 갔다. 예기한 바와 다름없이 거기에는 벌써 우리 따위의 친구들이 잠자리를 차지하고 있었다. 그래도 꽤 넓은 대문간이지만 그 속에 그득하게 고기새끼 모양으로 오르르 차 있었다. 이리로 눕고 저리로 눕고 허리를 베고 발치에 코를 박고 드르렁드르렁 코를 골고.이놈들 게 있거라!"아이그 그년……."이런 경찰 자식 보게."

엿치락뒤치락 연해 연방 잠꼬대 소리가 뒤를 이었다. 그러면 이쪽에서는,술맛 좋다!"

하고 입맛을 썉썉 다시는 사람도 있었다. 그 바람에 나도 끌려서 어느결에 썉썉 다시려던 입을 꼭 다물어 버리고 나는 어이가 없어 웃으면서 김서방을 둘러보았다.어떡할러나?"가세!"가다니?"아 아무 데래두 가 자야지."

김서방 역시 웃으면서 두 손으로 졸린 눈을 비볐다.이 세상에선 빠른 게 첫째야, 이 잠자리두 이젠 세가 나네그려, 허허허."

하면서 발꿈치를 돌리려 할 때이다. 나는 으레 닫혀 있어야 할 동묘 안으로 통한 문이 어떤 일인지 반쯤 열려 있는 것을 발견하였다. 나는 앞선 김서방의 어깨를 탁 쳤다.여보게, 저리로 들어가세."어디루 말인가?"

김서방은 시원치 않은 듯이 역시 눈만 비볐다.저 안으로 말야. 지금 가면 어딜 간단 말인가. 아무 데래두 쓰러져 한잠 자면 됐지."그래두."머, 고지기한테 들킬까 봐 말인가? 상관 있나 그까짓 거 널 식전에 일찍이 달아나면 그만이지."

그래도 시원치 않은 듯이 머리를 긁는 김서방의 등을 밀치면서 나는 안으로 들어갔다. 중문턱까지 들어서니 더한층 고요하였다. 여러 해 동안 버려 두었던 빈집터같이 어둠 속으로 보아도 길이 넘는 잡풀이 숲속같이 우거져 있고 낮에 보아도 칙칙한 단청이 어둠에 물들어 더한층 우중충하고 게다가 비에 젖어서 말할 수 없이 구중중한 느낌을 주었다. 똑바로 말이지 청안에 안치한 그림 속에서 무서운 장사가 뛰어 내닫지나 않을까 하고 생각할 때에 머리끝이 쭈뼛하여지는 것을 어찌할 수 없었다.

거진 옷을 적실 만하게 된 빗발을 피하여 앞뜰을 지나 넓은 처마 밑에 이르렀다. 그 자리에 그대로 폭 주저앉아 겨우 안심한 듯이 숨을 내쉬었다.

그때이었다.에그, 저게 뭔가 이 사람!"

김서방은 선뜻 나의 팔을 꼭 잡았다. 그가 가리키는 곳에 시선을 옮긴 나는 새삼스럽게 놀라지 않을 수 없었다. 별안간에 소름이 쭉 돋고 머리끝이 또다시 쭈뼛하였다.

불과 몇 간 안 되는 건너편 정전(正殿) 옆에! 두어 개의 불덩어리가 번쩍번쩍하였다. 정신의 탓이었든지 파랗게 보이는 불덩이가 땅을 휘휘 기다가는 홀쩍 날고 날다가는 꺼져 버렸다. 어디선지 또 생겨서는 또 날다가 또 꺼졌다.

무섭 잘 타기로 유명한 왕눈이 김서방은 숨을 죽이고 살려 달라는 듯이 나에게로 바짝 붙었다.하 하 하 하……."

나는 모든 것을 다 이해하였다는 듯이 활연히 웃고 땀을 빠지지 흘리고 있는 김서방을 보았다.미쳤나, 이 사람!"

오히려 화가 버럭 난 김서방은 말끝도 채 못 마쳤다.하하하 속았네, 속았어."……"속았어, 개똥불을 보고 속았던 말야, 하하하."머 개똥불?"

김서방은 그래도 못 미덥다는 듯이 그 큰 눈을 아직도 휘둥그렇게 뜨고 있었다.그래 개똥불야, 이거 불려나?" 하고 나는 손에 잡히는 작은 돌멩이를 하나 집어 들었다. 그리고 두어 걸음 저벅저벅 뜰앞까지 나가서 역시 반짝거리는 개똥불을 겨누고 돌을 던졌다.

하나 나는 짜장 놀랐다. 돌을 던지면 헤어져야 할 개똥불이 헤어지긴커녕 요번에는 도리어 한군데 모여서 움직이지도 않고 그 무슨 정세를 살피는 듯이 고요히 이쪽을 노리고 있지 않은가!

나는 또 숨을 죽이고 그곳을 들여다보았다. 오- 그때에 나는 더 놀라운 것을 발견하였다. 꺼졌다 또 생긴 불에 비쳐 험수룩한 산발과 똑똑지 못한 희끄무레한 자태가 완전히 드러났다. 그제야 '흥, 흥' 하는 후렴 없는 신음 소리조차 들려 오는 줄을 알았다.에그머니!"

나는 순식간에 달팽이같이 오므라졌다. 그리고 또 부끄러운 말이지만 겨우 정신을 차렸을 때에 나는 동료 밖 버드나무 밑에 쓰러져 있는 나 자신을 발견하였었다. 사실 꿈에서나 깨어난 듯하였다. 곁에는 보나 안 보나 파랗게 질린 김서방이 신장대 모양으로 별별 떨고 있었다.

밤이 이슬하였는데 집으로 돌아가기도 무엇하니 나머지 밤을 동대문께 가서 새우자고 김서방이 제안하였다.

비는 여전히 뿌리고 있었다. 뒤에서 무어가 쫓아오는 듯하여 연해연방 뒤를 돌아보면서 큰 행길에 나섰을 때에는 파출소 붉은 전등만 보아도 산 듯싶었다.

허둥허둥 동대문 담 옆까지 갔었다.

고요한 담 밑에는 아무것도 없었다. 모든 것을 집어삼킨 캄캄한 어둠밖에는-물론 파란 도깨비불도 없다.애초에 이리로 왔더라면 아무 일두 없었을걸.'

후회 비슷하게 탄식하고 어디가 어디인지 분간할 수 없어서 '에라 아무 테나' 하고 그 자리에 폭 주저앉았다. 하자-

나는 놀라기 전에 간이 싸늘해졌다. 도톨도톨한 조약돌이나 그렇지 않으면 축축한 흙이 깔려 있어야만 할

영덩이 밑에—하나님 맏소사!—나는 부드럽고도 물큰한 촉감을 받았다.

뿐이 아니다. 버들경하는 동작과 함께 날카로운 소리가 독살스런 땡뻘같이 나의 귀를 툭 쏘았다.어떤 놈야 이게!"

나는 고무공같이 별떡 튀었다. 그리고는 쏜살같이—그 꼴이야말로 필연코 미친놈 모양이었을 것이다—줄행랑을 놓았다.

김서방도 내 뒤에서 헐레벌떡거렸다.제발 사람을 죽이지 마라."

김서방은 거의 울음겨운 목소리로 부르짖었다.이놈의 서울이 사람 사는 곳이 아니구 도깨비굴이었던가."

나 역시 나중에는 말길 데 없는 분기가 솟아올랐다.

그러나 또 한편으로는 한없이 어리석고 못생긴 우리의 꼴들을 비웃고도 싶었다. 잘 알지는 못하지만 세상에 원 도깨비나 귀신치고 몸뚱어리가 보들보들하고 물큰물큰하고—아니 그건 그렇다고 해두더라도 '어떤 놈야 이게!' 하고 땡뻘 소리를 치다니 그게 원…… 하고 의심하여 볼 때에는 더구나 단단치 못하게 겹을 집어먹은 것이 짝없이 어리석게 생각되었다. 그렇다고 그 자리에서 또 발을 돌려 그 정체를 탐지하러 갈 용기가 있었느냐 하면 그렇지도 못하였다.

하는 수 없이 보슬비를 맞으면서 시구문 밖 김서방네 행랑방까지 가지 않으면 안 되었다. 가제나 덕실덕실 끓는 식구 틈에 끼어서 하룻밤의 폐를 끼쳤다—고 하여도 불과 두어 시간의 폐일 것이다—막 한잠 자려고 드러누웠을 때에는 벌써 날이 흰히 새었었으니까.

이렇게 하여 나는 원 무엇이 씌었던지 하룻밤에 두 번씩이나 도깨비인지 귀신한테 혼이 났었다. 사실 몇 해 수는 감하였을 것이다. 그러나 대체 누구를 원망하면 좋았으리요? 술 먹고 늑장을 댄 나 자신일까, 노숙하지 않으면 아니 된 나의 운명일까, 혹은 도깨비나 귀신 그것일까, 그렇지 않으면 그 외의 무엇일까…… 나는 이제야 겨우 이 중의 어느 것을 원망하는 것이 마땅하다는 것을 똑똑히 깨달았다.

어떻든 유령 이야기는 이만이다. 하나 참이야기는 이로부터다.

잠 못 자 곤한 것도 무릅쓰고 나는 열심으로 일을 하였다. 비는 어느결에 개 버렸던지 또 폭폭 내리쬐는 태양 아래에서 시멘트 가루를 보양게 뒤집어쓰고 줄줄 흐르는 땀에 젖어 가면서.

그러는 동안에도 나는 전날 밤에 당한 무서운 경험을 머릿속으로 되풀이하여 보지 않을 수 없었다. 도깨비면 도깨비가 보다 하고만 생각하여 두면 그만이었지마는 그래도 그것을 그렇게 단순하게 썩 닦아 버릴 수는 없었다.대체 원 도깨비가…….'

하고 요리조리로 무한히 생각하였다. 하나 아무리 생각한다 하더라도 결국 나에게는 풀지 못할 수수께끼에 지나지 못하였다.

하는 수 없이 나는 점심시간을 타서 친구들에게 그 이야기를 하였다. 모두들 적지 않은 흥미를 가지고 들었다.머 도깨비?"

이층 꼭대기에 시멘트를 갖다 주고 내려온 맹꽁이 유서방은 등에 매었던 통을 내려놓기도 전에 눈을 휘둥그렇게 떴다.내가 있었더라면 그까짓 걸 그저……."

벤토를 박박 굶던 덜렁이 최서방은 이렇게 뽐냈다.

그러나 가장 침착하게 담배를 폭폭 피우던 대머리 박서방만은 그다지 신통치 않은 듯이,그래 그것한테 그렇게

혼이 났단 말인가……. 판은 왕눈이 따위니까."

하면서 밋지 않게 싱글싱글 웃으면서 김서방과 나를 등분으로 건너보았다. 그리고,도깨비 도깨비 해두 나같이 밤마다야 보겠나."

하고 빨던 담배를 툭툭 털더니 이야기를 꺼냈다.바로 우리집 옆에 빈집이 하나 있네. 지금 있는 행랑에 든 지가 몇 달 안 되어 모르긴 모르겠으나 어떻게 된 놈의 집이 원 사람이 들었던 집인지 안 들었던 집인지 벽은 다 떨어지구 문짝 하나 없단 말야. 그런데 그 빈집에 말일세."

여기서 박서방은 소리를 한층 높였다.저녁을 먹구 인제 골목쟁이를 거닐지 않겠나. 그러면 그때일세. 별안간 고요하던 빈집에 불이 하나씩 둘씩 꺼졌다 켜졌다 하겠지. 그것이 진서방(나를 가리켜 하는 말이다) 말마따나 무엇을 찾는 듯이 슬슬 기다는 꺼지고 꺼졌단 또 생긴단 말야. 그런데 그런 불이 차차 늘어 가겠지. 그리고 무언지 지껄지껄하는 소리가 나자 한쪽에서는 돈을 세는지 은방망이로 장난을 하는지 절걱절걱하다간 또 무엇을 먹는지 쪽쪽 하는 소리까지 들리데. 그나 그뿐인가. 어떤 날은 저희끼리 싸움을 하는지 씨름을 하는지 후당탕하면서 욱지거리, 웃음 소리 참 야단이지. 그러다가두 밤중만 되면 고요해지지만 그때면 또 별 괴괴망칙한 소리가 다 들려 오데."

박서방은 여기서 말을 문득 끊더니,어때 재미들 있나?"

하고 좌중을 둘러보면서 싱글싱글 웃었다.정말유 그게?"

웅크리고 앉았던 덜렁이 최서방은 겨우 숨을 크게 쉬면서 눈을 까불까불하였다.그럼 정말 아니구 내가 그래 자네들을 데리구 실없는 소리를 하겠나."

하면서 박서방은 말을 이었다.하나 너무 속지들은 말게. 그런 도깨비는 비단 그 빈집에나 진서방들 혼난 데만 있는 것이 아닐세. 위선 밤에 동관이나 혹은 종묘께만 가보게. 시글시글할 테니."

나의 도깨비 이야기를 하여 의심을 풀려던 나는 박서방의 도깨비 이야기로 하여 그 의심을 더한층 높였을 따름이었다. 더구나 빼 있는 그의 말과 뜻 있는 듯한 그의 웃음은 더한층 알지 못할 수수께끼였다.그럼 대체 그 도깨비가 무엇이란 말유?"내가 이 자리에서 길다랗게 말할 것 없이 자네가 오늘 저녁에 또 한번 가서 찬찬히 살펴보게. 그러면 모든 것이 얼음장같이……."

할 때에 박서방의 곁에 시커먼 것이 나타났다.무슨 얘기 했소?"

일인 감독의 일할 시간이 왔다는 것을 고하는 듯한 소리였다.오소 오소 일이 해야지."

모두들 툭툭 털고 일어났다.

나도 하는 수 없이 박서방에게 더 캐묻지도 못하고 자리를 일어나서 나 말은 일터로 갔다.

그날 저녁이다.

결국 나는 또 한번 거기를 가보기로 작정하였다. 물론 김서방은 뽕소니를 치고 나 혼자다. 뻔히 도깨비가 있는 줄 알면서 또 가기는 사실 속이 썩었다. 하나 또 모든 의심을 풀어 버리고 그 진상을 알려 하는 나의 욕망은 그보다 크면 컸지 적지는 않았다. 나는 장차 닥쳐올 모험에 가슴을 벌떡이면서 발에다 용기를 주었다.그까짓거 여차직하면 이걸로.'

하고 손에 든 몽둥이-나는 만일의 경우를 염려하여 몽둥이 하나를 준비하였던 것이다-를 번쩍 들 때에 나는 저절로 흘러나오는 미소를 금할 수 없었다. 도깨비를 정복하러 가는 유명장군같이도 생각되어서 사실

한다하는 x자 놈들이면 몰라도 무엇을 못 먹겠다고 하필 가난뱅이 노숙자들을 못살게 굴고 위협과 불안을 주는 유령을 정복하여 버리는 것은 사실 뜻 있고도 용맹스런 사업일 것이다-고 나는 생각하였다.

어떻든 장차 닥쳐올 모험에 가슴을 벌떡이면서 발에다 용기를 주었다.

어두워 가는 황혼 속에 음침한 동묘는 여전히 우중충하였다.

좀 이르다고 생각하였으나 나오기를 기다리면 되지 하고 제멋대로 후둑후둑 뛰는 가슴을 가라앉히고 아직도 열려 있는 대문을 서슴지 않고 들어섰다.

중문을 들어서 정전 앞으로 몇 발짝 걸어갔을 때이다.

전날 밤에 나타났던 정전 옆 바로 그 자리에 험수룩하게 산발한 두 개의 그림자가 있었다. 그러나 나는 벌써 어리석은 전날 밤의 나는 아니었다.원 요런 놈의 도깨비가…….'

몽둥이를 번쩍 들고 사실 장군다운 답을 가지고 나는 그 자리까지 달려갔다.

하나!

나의 손에서는 만신의 힘이 뿜혔던 몽둥이가 힘없이 굴러 떨어졌다-유령장군이 금시에 미치광이 광대새끼로 변하여 버렸던 것이다.원 이런 놈의…….'

틀림없던 도깨비가 순식간에 두 모자의 거지로 변하다니! 이런 기막힌 일이 어디 있단 말인가.

다음 순간 그 무엇을 번쩍 돌려 생각한 나는 또다시 몽둥이를 번쩍 들었다.요게 정말 도깨비 장난이란 거야."

하나 도깨비란 소리에 영문을 모르는 두 모자는 손을 모으고 썩썩 벌었다.아이구, 왜 이럽니까?"

이건 틀림없는 사람의 목소리였다.나가라면 그저 나가라든지 그래 이 병신을 죽이시렵니까. 감히 못 들어올 덴 줄은 알면서도 헐수없이……."

눈물겨운 목소리로 이렇게 사죄를 하면서 여인네는 일어나려고 무한히 애를 썼다. 어린애는 울면서 그를 붙들었다.

역시 광대에 지나지 못한 나는 너무도 경솔한 나의 행동을 꾸짖고 겨우 입을 열었다.아니우, 앓아 계시우.

나는 고지기두 아무것두 아니니."네?"

모자는 안심한 듯한 동시에 감사에 넘치는 눈으로 나를 쳐다보았다.어젯밤에 여기에 아무것도 나오지 않았소?"

무어가 무언지 분간할 수 없는 나는 이렇게 물었다.네? 나오다니요? 아무것두 나오지는 않았습시다. 그리고 단지 우리 모자밖에는 여기 아무것두 없었습니다."

여인네는 어사무사하여서 이렇게 대답하였다.그럼 대체 그 불은?"

나는 그래도 속으로 의심하면서 주위로 눈을 휘돌렸다.무슨 일이나 생겼습니까? 정말 저희들밖에는 아무것두 없었습니다. 그리고 저희는 저지른 것두 없습시다. 밤중은 돼서 다리가 하두 아프길래 약을 바르려고 찾으니 생전 있어야지유. 그래 그것을 찾느라구 성냥 한 갑을 다 그어 내버린 일밖에는 아무것도 없었습니다."

하고 여인네는 한쪽 다리를 훌쩍 걷었다. 그리고 눈물이 그 다리 위에 똑똑 떨어지기 시작하였다.

나는 모든 것을 얼음장 풀리듯이 해득하기는 하였으나 여기서 또한 참혹한 그림을 보지 않으면 안 되었다.

그의 훌쩍 걷은 한편 다리! 그야말로 눈으로는 차마 보지 못할 것이었다. 발목은 끊어져 달아나고 장딴지는 나뭇개비같이 마르고 채 아물지 않은 자리가 시퍼렇게 질려 있었다.그놈의 원수의 자동차…… 그나마

얻어먹지도 못하게 이렇게 병신을 맨들어 놓고……."

여인네는 울음에 느끼기 시작하였다.자동차예요?"네, 공원 앞에서 그놈의 자동차에……."

나는 문득 어습푸레한 나의 기억의 한 귀퉁이를 번개같이 되풀이하였다.

달포 전.

어느 날 밤이었다.

그날도 나는 이유 없이-가 아니라 바로 말하면 바람 쏘이러-밤 장안을 헤매고 있었다. 장안의 여름밤은 아름다웠다.

낮 동안에 이글이글 타는 해에 익은 뽕뽕어리에 여름밤은 둘 없이 고마운 선물이었다. 여름의 장안 백성들에게는 옥신옥신한 거리를 고무풍선같이 떠다니는 파라솔이 있고, 땀을 들여 주는 선풍기가 있고, 타는 목을 식혀 주는 맥주 거품이 있고, 은접시에 담긴 아이스크림이 있다. 그리고 또 산 차고 물 맑은 피서지 삼방이 있고, 석왕사가 있고, 인천이 있고, 원산이 있다. 그러나 그런 것은 꿈에도 못 보는 나에게는 머루알빛 같은 밤하늘만 쳐다보아도 차디찬 얼음 냄새가 흘러오는 듯하였다. 이것만 하더라도 밤 장안을 헤매는 것은 무의미한 일은 아니었다. 게다가 무엇보다도 거리 위에 낮거미새끼같이 흩어진 계집의 얼굴-은 새려분 냄새만 맡을 수 있는 것만 하여도 사실 밤 장안을 헤매는 값은 훌륭히 될 것이었다.

그러나 장안의 여름밤을 아름다운 꿈으로만 생각하는 것은 큰 실수이다. 거기에는 생활의 무거운 짐이 있다. 잔칫집 마당같이 들볶아치는 야시에는 하루면 스물네 시간의 끊임없는 생활의 지긋지긋한 그림이 벌어져 있었다. 거기에는 낮과 다름없이 역시 부르짖음이 있고 싸움이 있고 땀이 있었다.

그러나 아무튼지 간에 가슴을 찢어 주는 시원한 맛은 싫은 것은 아니었다. 여름밤은 아름다웠다. 그러므로 나는 공원 앞 큰 행길 옆에 사람이 파도를 일으키면서 요란히 수물거리는 것은 구태여 볼 것 없이 술김에 얼근한 주객이나 그렇지 않으면 야시의 음악가 껡껡이 타는 친구를 둘러싸고 있는 것이려니 생각하고, 흥 여름밤이니까!

혼자 중얼거리면서 무심코 그곳을 지나려 하였다.

그러나 사람들의 수물거리는 품이 주정꾼이나 혹은 껡껡이꾼의 경우와는 달랐다.

그리고 무엇보다도,

노자 노자

젊어 노자

먹구 마시구

만판 노자

하는 주객의 노래는 안 들렸다. 그렇다고 밤사람을 취하게 하는 '아름다운' 껡껡이 노래도 들려 오지는 않았다.그러문 대체…….'

나의 발길은 부지중에 그리로 향하였다.머? 겨우 요술꾼 약장수야!

나는 거의 실망에 가까운 어조로 이렇게 중얼거리고 대수롭지 않은 듯이 발길을 돌이키려 할 때이다.

사람들의 수물거리는 틈으로 나는 무서운 것을 보았다.

군중의 숲에 싸여서 안 보이는 한 채의 자동차와 그 밑에 깔린 여인네 하나를 보았다. 바퀴 밑에는 선혈이

임리하고 그 옆에는 거지 아이 하나가 목을 놓고 울면서 쓰러져 있었다.자동차 안에는.'

하고 보니 아나나다를까 불량배와 기생년들이 그득하였다.오라질 연놈들!'자동찰 타니 신이 나서 사람까지 치니.'원 끄적두 해라.'

이런 말마디를 주우면서 나는 어느결에 그 자리를 밀려져 나왔었다.그래 당신이 그……."

나는 되풀이하던 기억의 끝을 문득 돌려 이렇게 물었다.네, 그렇습니다. 달포 전에 그 원수의 자동차에 치여 가지구 병원엔지 무엔지를 끌구 가니 생전 저 어린것이 보구 싶어 견딜 수 있어야지유. 그래 한 달두 채 못 돼 도루 나오지 않았어요. 그랬더니 이놈의 다리가 또 아프기 시작해서 배길 수 있어야지유. 다리만 성하문야 그래두 돌아댕기면서 얻어먹을 수는 있지만……."

여인네는 차마 더 볼 수 없는 다리를 두 손으로 만지면서 울음에 느꼈다.

나는 그의 과거를 더 캐물으려고도 하지 않았다. 아니 묻지 않아도 그의 대답은 뻔한 것이었다.집이 원래 가난했습니다. 그런데다가 남편이 죽구 나니…….'

비록 이런 대답은 안 할지라도 그 운명이 그 운명이지 무슨 더 행복스런 과거를 찾아낼 수 있었으리요.

나의 눈에는 어느결엔지 눈물이 그득히 고였었다. '동정은 우월감의 반쪽'일는지 아닐지는는 모른다. 하나

나는 나도 모르는 동안에 주머니 속에 든 대로의 돈을 모두 움켜서 뚝 떨어지는 눈물과 같이 그의 손에 쥐어 주었다. 그리고는 아무 말 없이 부리나케 그 자리를 뛰어나왔었다.

이야기는 이만이다.

독자여 이만하면 유령의 정체를 똑똑히 알았겠지. 사실 나도 이제는 동대문이나 동관이나 종묘나 또 박서방 말한 빈집터에 더 가볼 것 없이 박서방의 뼈 있는 말과 뜻 있는 웃음을 명백히 이해하였다.

그리고 나는 모두 나와 같은 운명을 가진 애매한 친구들을 유령으로 생각하고 어리석게 군 나를 실컷 웃어도 보고 뉘우쳐 보기도 하였다.

독자여 뭐? 그래도 유령이라고? 그래 그럼 유령이라고 해두자. 그렇게 말하면 사실 유령일 것이다—살기는 살았어도 기실 죽어 있는 셈이니!

어떻든 유령이라고 해두고 독자여 생각하여 보아라. 이 서울 안에 그런 유령이 얼마나 많이 늘어 가는가를!

늘어 간다고 하면 말이다. 또 되풀이하는 것 같지만 첫 페이지로 돌아가서,

어슴푸레한 저녁, 몇 리를 걸어도 사람의 그림자 하나 찾아볼 수 없는 무인지경인 산골짜 비탈길, 여우의 밥이 다 되어 버린 해골덩이가 뚝뚝 구르는 무덤 옆, 혹은 비가 축축이 뿌리는 버덩의 다 쓰러져가는

물레방앗간, 또 혹은 몇백 년이나 묵은 듯한 우중충한 늪가!

거기에 흔히 나타나는 유령이 적어도 문명의 도시인 서울에 오히려 꺼림없이 나타나고 또 서울이 나날이

커가고 번창하여 가면 갈수록 유령도 거기에 정비례하여 점점 늘어 가니 이게 무슨 뼈저린 현상이냐! 그리고

그 얼마나 비논리적, 마술적 알지 못할 사실이나! 맹랑하고도 기막힌 일이다. 두말할 것 없이 이런 비논리적 유령은 결코 있어서는 안 될 것이다.

그러면 어떻게 하면 이 유령을 늘어 가지 못하게 하고 아니 근본적으로 생기지 못하게 할 것인가?

현명한 독자여! 무엇을 주저하는가. 이 중하고도 큰 문제는 독자의 자각과 지혜와 힘을 기다리고 있지 않은가!

